

25 AÑOS
1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 302
ANÁLISIS
DEUS EX
MANKIND DIVIDED
Una obra maestra en la era cyberpunk
NO MAN'S SKY
El universo cabe en tu PS4
AVANCES
FINAL FANTASY XV
FORZA HORIZON 3
LEGO DIMENSIONS
40 JOYAS INDIE
para lo que resta de año
REPORTAJE
GENERACIÓN REMASTER
¿Respeto a los clásicos o dinero fácil?
RETRO
Die Hard Trilogy
20 años de un mito de PlayStation
LA FAMILIA BUSCA VENGANZA
MAFIA III
Reportaje exclusivo: nuevas imágenes, más datos... ¡carga tu arma!
GRATIS
2 Pósters
▪Final Fantasy XV
▪Gears of War 4
+
Suplemento
La historia de Hobby Consolas (capítulo 8)
FINAL FANTASY XV
Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas
LOS JUEGAZOS DE 2006/7


EDICIÓN GAME OF THE YEAR / 29/07/16
¡CONVIÉRTETE EN BATMAN
Y VIVE LA AVENTURA AL COMPLETO!
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
HOBBY CONSOLAS
95/100
XBOX ONE
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
PS4
EDICIÓN GAME OF THE YEAR
BATMANARKHAMKNIGHT.COM
#BETHEBATMAN
/BATMANARKHAM
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
rocksteady
DC COMICS
WB GAMES
BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios. "PS", "PlayStation" and "PlayStation Network" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2016. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC.
(s16)

EDITORIAL



Mafia III, a la conquista del trono mafioso de GTA

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Como podréis leer en el reportaje que ha preparado mi compañero de fatigas Rafael Aznar, resulta cuando menos curioso que, camino de tres años de existencia, ni PS4, ni One, cuenten en su catálogo con una aventura de corte mafioso, y en mundo abierto, diseñada de cero para ellas. Casi todos los exponentes del subgénero, como *GTAV* y *Sleeping Dogs: D.E.*, son juegos reciclados de la anterior generación. Bien reciclados, sí, pero no proyectos nuevos que puedan aprovechar la capacidad de un hardware superior, más allá de ofrecer mejores texturas, menor brusquedad de movimiento o dibujar un horizonte más lejano.

Por eso, la apuesta de *Mafia III* es, cuando menos, atractiva a todas luces. Primero, porque técnicamente promete sacar partido de PS4 y One y deslumbrar con nuevos trucos técnicos y opciones jugables más profundas, capaces de modificar la experiencia. Segundo, porque apostará por una ambientación —inspirada en Nueva Orleans, urbe no muy "sobada" en el género— y una época no menos atractiva, finales de los años 60, que permitirá utilizar como telón de fondo un violento marco histórico y una ambientación sonora inolvidable. Hay muchas más razones por las que creer que *Mafia III* puede ser otro de los grandes juegos que necesitaba esta generación... pero tendréis que leerlas un poco más adelante.



Tampoco quiero dejar de hablaros de otros contenidos que encontraréis en este número. Porque no todo son grandes producciones y los juegos independientes son otro de los puntales básicos a la hora de encontrar experiencias frescas, hemos recopilado los 40 juegos "indie" que llegarán antes de que acabe 2016 (y que no os podéis perder). También miramos atrás y rendimos homenaje a un juegazo que nos marcó en 1996: *Die Hard Trilogy*. Y no, tampoco nos hemos olvidado de analizar las novedades del momento (*No Man's Sky*, *Deus Ex:*, *Attack on Titan, KOFX IV*...), ni de preparar un nuevo suplemento por el 25º aniversario de la revista, ni de los pósters, ni del resto de secciones. Un gran número para devorar antes de que llegue el otoño... ¡Disfrutadlo!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

No Man´s Sky ha llegado finalmente a PS4 y PC. Independientemente de que os convenza o no su planteamiento, creo que hay que celebrar que un juego indie (en este caso de Hello Games) haya alcanzado esta proyección. Personalmente, su propuesta procedural me parece muy interesante.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Después de que todo quisque haya quedado decepcionado con *Street Fighter V*, es interesante ver cómo *King of Fighters* sigue peleando por resurgir de sus cenizas. Su lista de personajes es digna de aplauso, desde luego. ¡Ah! Y me uno al jolgorio de Rafa por el anuncio de *Sonic Mania*. ¡Erizo forever!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Tras un lustro de arrastrarlo por el fango con infamias como *Sonic 4: Episode II*, *Sonic: Lost World* o *Sonic Boom*, Sega ha entendido, por fin, lo que necesitaba su erizo azul. El nuevo juego en 2D parece el perfecto homenaje a las gloriosas entregas de Mega Drive, y el proyecto aún sin título huele a *Generations 2*. No era tan difícil.

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

El verano es época de calor y de sequía, también en cuestión de videojuegos, pero este verano se rebela como algo muy especial, con juegos de la talla de *Deus Ex Mankind Divided* y, sobre todo, muy espacial, con la llegada de *No Man's Sky*, al que me pienso viciar todas las vacaciones (y del que podéis leer el análisis en este número).

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

En agosto hace mucho calor en Madrid, pero con un ventilador encendido y una buena ración de juegos se pasa bien. Sobre todo ahora que nos ha llegado el enorme *Dragon Quest VII* para 3DS y no puedo soltarlo.... tendréis el análisis en el próximo número. Y también estoy dándole a los DLCs de *Fire Emblem Fates*, ¡me encantan!

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 302



38 REPORTAJE

MAFIA III

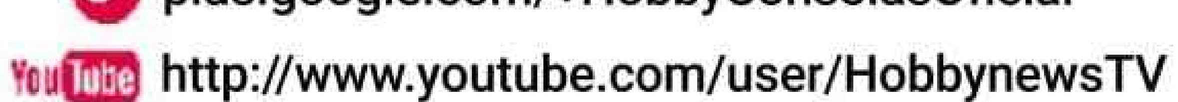
Os lo contamos todo sobre esta esperada aventura en la Nueva Orleans de 1968 y hablamos con su guionista

46 REPORTAJE

40 JUEGOS INDIE

Como *Darkest Dungeon, Eitr* o *Cuphead*... ¡y que saldrán en 2016!

SÍGUENOS EN:



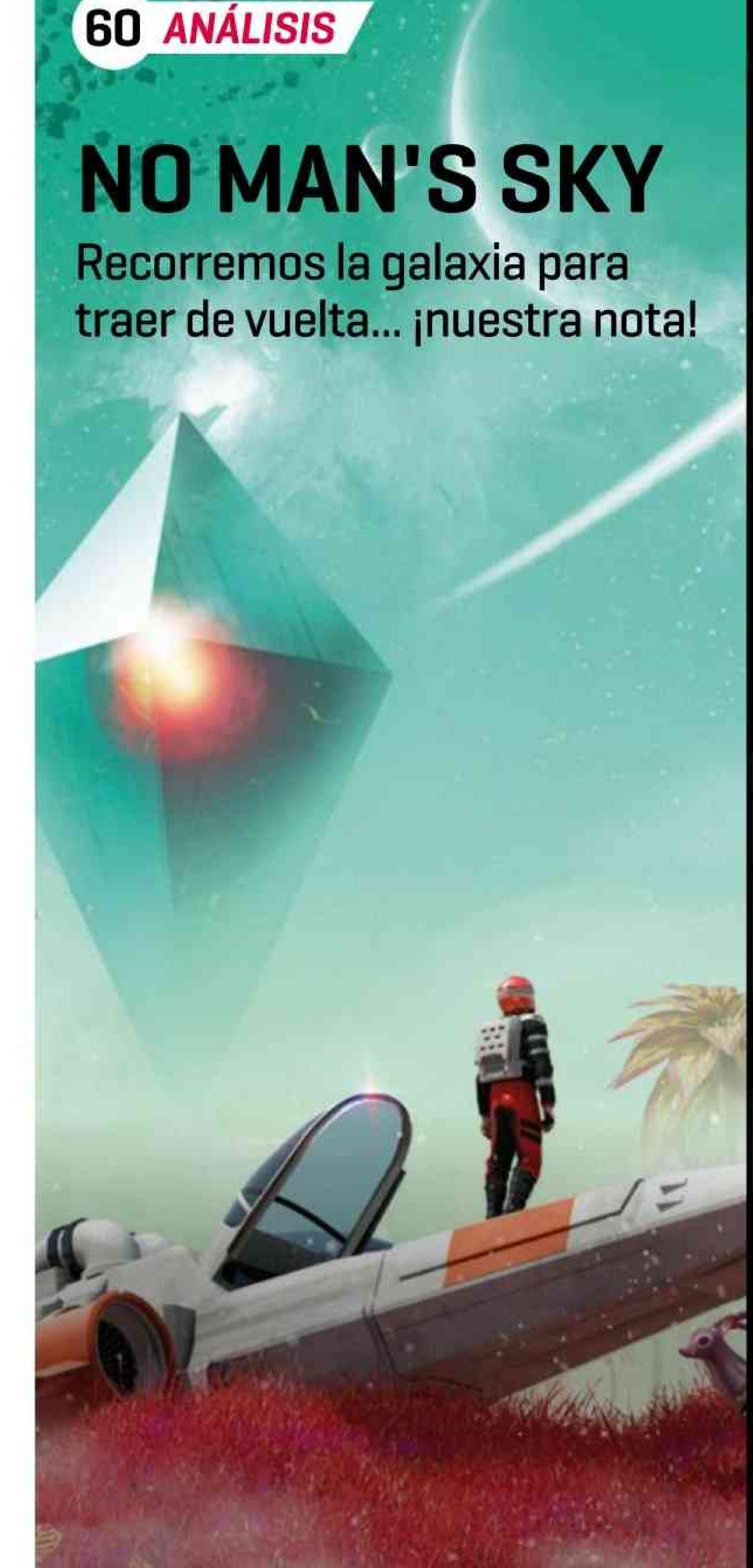
www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com











ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes



PACKS PARA TODOS

Ahora mismo, sólo está disponible en color blanco con 500 GB, 1 TB y 2 TB de almacenamiento, pero en el futuro habrá nuevos packs. Uno de los primeros será el espectacular diseño de *Gears of War 4* con 2 TB de disco duro y el juego en su edición Ultimate. Y también los habrá con *FIFA 17*, *Battlefield 1*... y más.

EL MANDO Cambia ligeramente, al incluir una trasera rugosa para ofrecer mejor agarre y un receptor Bluetooth para conectarlo a un PC.

¿QUÉ HA CAMBIADO?

No estamos sólo ante un modelo más pequeño, ya que hay varios aspectos que han cambiado respecto a la anterior versión. ¿Lo que más llama la atención? La fuente de alimentación, por fin, es interna.



BASE VERTICAL Esta base-peana forma parte del pack de la consola de 2 TB de disco duro, y se acopla a la máquina para poder ponerla en vertical sin que haya riesgo de que se pueda caer o vibre.

BOTONES FÍSICOS Los botones frontales de Xbox One eran táctiles, y era sencillo pulsarlos por error. En Xbox One S son físicos, por lo que hay que apretarlos, como pasa con cualquier botón normal.



LOS PUERTOS Los dos HDMI (entrada y salida) se mantienen, pero ha desaparecido el puerto de Kinect. El puerto de conexión eléctrica es más pequeño, gracias a la fuente de alimentación integrada.










COMPARATIVA CON XBOX ONE

Xbox One S es un 40% más pequeña que el modelo original. Además, la fuente de alimentación, ese "ladrillo" que se conecta a Xbox One, ahora está dentro de la carcasa de la consola, por lo que es mucho más fácil de transportar. Y, por qué no decirlo, el "blanco lunar" le sienta como un guante.

VENTILACIÓN

Una de las características de Xbox One es su gigantesco ventilador, que asegura buena refrigeración y un nivel bajo de ruido. En Xbox One S, Microsoft ha mantenido esta importante característica.

HDR

Las imágenes HDR ofrecen unos colores más vivos que nunca. Eso sí, sólo lo disfrutaremos en juegos compatibles, como *Gears of War 4*.

1



NUEVA CONSOLA / XBOX ONE

Xbox One S, preparada para el futuro

Aunque se espera un nuevo modelo para 2017, Xbox One S es un acercamiento a las tecnologías del momento, como el HDR o la resolución 4K.

Microsoft presentó en su conferencia del E3 Xbox One S, un nuevo modelo de Xbox One más pequeño que el que teníamos hasta ahora. Sin embargo, esta revisión de la máquina es mucho más que una simple reducción de tamaño. Hay cambios estéticos y funcionales, como que la fuente de alimentación ya no sea externa, sino que va integrada en el chasis de la consola.

Aun con estos cambios, otra característica clave, como el enorme y silencioso ventilador, se ha mantenido intacta. A nivel más técnico, también ha habido variaciones. Para empezar, Xbox One S es capaz de reproducir películas en formato 4K y recibir contenido por streaming en esa resolución. Eso sí, son dos mejoras que sólo notaremos si tenemos una televisión de esas características. Asimismo, algunos juegos y películas ofrecerán unos colores más vivos y realistas gracias al HDR (alto rango dinámico). También se ha aumentado ligeramente la velocidad del chip gráfico, lo que significa que algunos juegos rinden un poco mejor en este modelo. Además, consume menos energía que el anterior, unos 30W menos.

¿El precio? Podemos encontrar la de 500 GB por 299 €, la de 1 TB por 349 € y el modelo de 2 TB por 399 €, un precio que convierte a Xbox One S en uno de los reproductores UHD más competitivos del mercado. Ediciones especiales como la de *Gears of War 4* (con juego y pase de temporada) se irán a 449 €. Un buen rediseño mientras esperamos a Scorpio.

WEB Panu1981

"Qué preciosidad. La verdad es que Microsoft se lo ha currado con esta consola."

EL MODELO DEFINITIVO DE XBOX ONE ANTES DE SCORPIO. ES MÁS PEQUEÑO, RÁPIDO Y EFICIENTE.



NUEVAS EVOLUCIONES

Además de nuevos Pokémon, habrá criaturas de anteriores generaciones que se han adaptado a Alola, como Vulpix o Sandshrew (que cambian a tipo hielo). También se han mostrado las evoluciones de nuevos Pokémon, Fomantis y Yungoos.

2

NUEVOS DATOS / 3DS

Pokémon Sol y Luna, a fondo

Nintendo ha ofrecido un montón de detalles sobre la esperadísima nueva generación de Pokémon.

Poco a poco, vamos conociendo nuevos detalles sobre *Pokémon Sol* y *Luna*, la nueva generación de la emblemática saga de Nintendo que saldrá a la venta el próximo 23 de noviembre.

Con cada nueva generación, Game Freak, la compañía que desarrolla el juego, introduce nuevas criaturas y mecánicas jugables que hacen evolucionar la saga poco a poco. Con esta nueva entrega de *Pokémon*, se dará un salto bastante grande, no sólo en cuanto a nuevas opciones de juego, sino en cuanto a su propio planteamiento. Para empezar, no habrá gimnasios, un elemento presente desde la primera entrega de la saga por el que conseguíamos medallas que nos abrían las puertas de la mayor competición de Pokémon del mundo. En *Sol* y *Luna*, los gimnasios se sustituirán por algo llamado "Recorrido Insular": pruebas distribuidas a lo largo de las islas de Alola que contarán con unos líderes (los capitanes) que nos mandarán diversos retos (desde puzles hasta misiones de recolección de objetos). Cuando superemos las pruebas de cada capitán, nos enfrentaremos a un Pokémon salvaje extremadamente fuerte que podrá invocar a otras criaturas.

Estos combates contra criaturas poderosas serán la excusa perfecta para probar los Movimientos Z, un súper ataque que podrán utilizar todos los Pokémon, aunque, eso sí, una vez por combate y previo equipamiento de un Cristal Z. También volverán antiguos Pokémon, como Vulpix, Ninetales, Sandshrew, Sandslash o Exeggutor, aunque ahora tendrán nuevas características, debido al clima de Alola. *Pokémon Sol* y *Luna* pinta genial, y cada vez falta menos para poder disfrutarlo. ■

WEB **Miguel Ángel Parada Moro**

“¿Qué lógica tiene que un Pokémon de tierra, como Sandshrew, sea ahora de hielo? Que hagan megaevoluciones buenas y no formas sin sentido.”

Megatón Floral

Las Pokemonturas permitirán cruzar la región de Alola. Podremos llamarlas cuando queramos.

Los Movimientos Z y los Cristales Z tendrán una importancia vital en las peleas. Sólo se podrán usar una vez por combate, pero su poder será devastador.

LOS CAPITANES POKÉMON

Antes de enfrentarnos a las pruebas insulares, habrá que batirse contra los capitanes. Cada uno de ellos tendrá una personalidad muy marcada y será especialista en un tipo concreto de Pokémon. Más nos vale tener pericia en combate, porque serán duros de roer...

CHRIS

Un manitas en cuanto a tecnología se refiere y, claro, experto en Pokémon eléctricos.

NEREIDA

Experta en Pokémon de tipo agua. Es responsable y cuida de su familia.

LULÚ

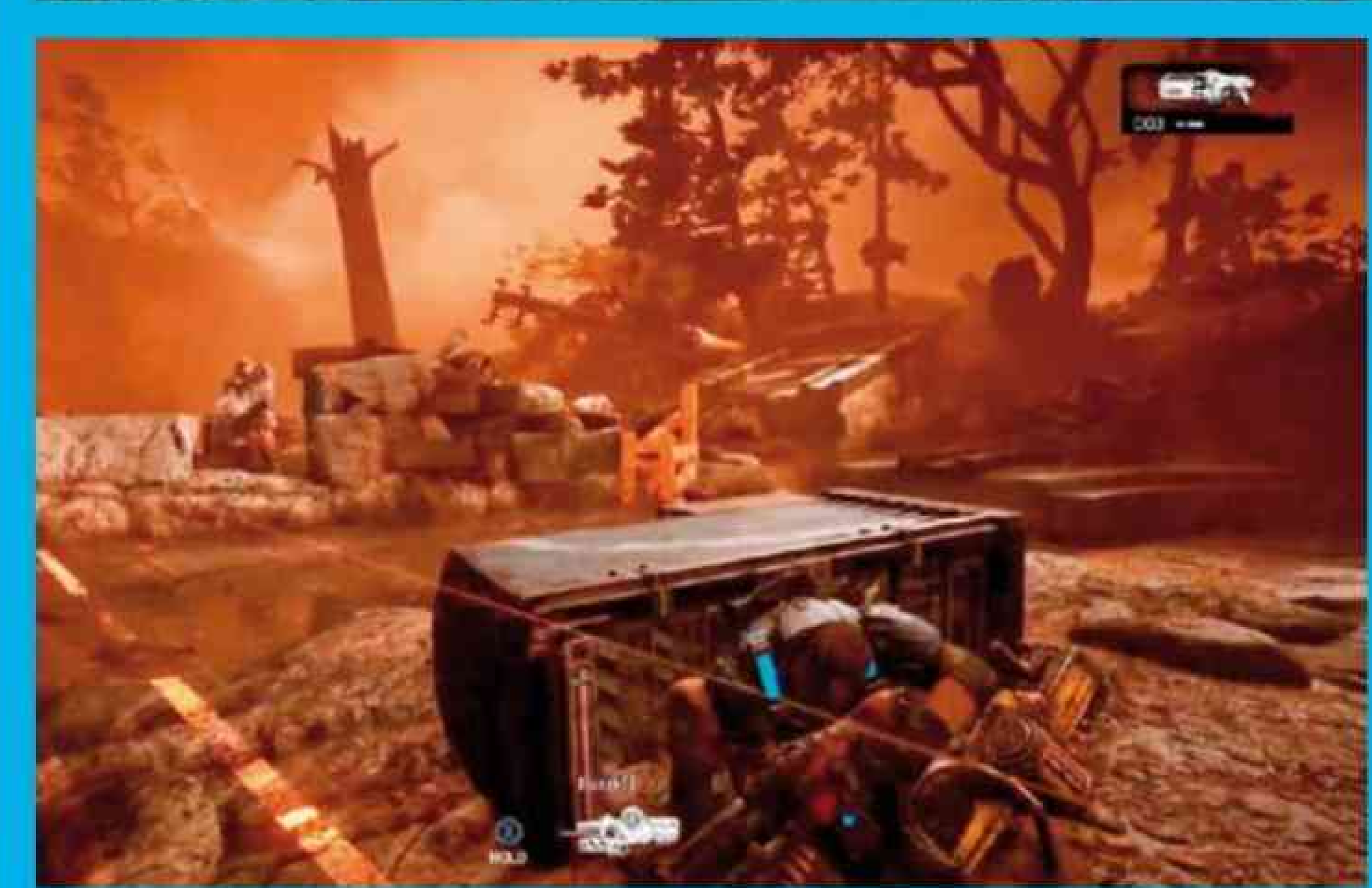
Le encanta la cocina, aunque no le sale bien, y es experta en Pokémon tipo planta.

KIAWE

Bailarín de danzas tradicionales de Alola y especialista en Pokémon tipo fuego.

3





■ Visualmente, *Gears of War 4* es un portento, gracias al motor Unreal 4. Las expresiones faciales serán una pasada.

■ La jugabilidad de *Gears of War 4* será muy similar a la de la tetralogía original.

NUEVOS DATOS / ■ XBOX ONE - PC

Gears of War 4 llegará en castellano

Ha costado, pero los fans de la saga en España podrán disfrutar de las reflexiones de Marcus Fénix en su idioma.

Aunque, por suerte, hemos disfrutado de la saga *Gears of War* doblada a nuestro idioma, durante los últimos meses dudábamos que uno de los baluartes de Microsoft en nuestro país fuera a llegar en castellano. Y es que, tras el lanzamiento de *Quantum Break* y las extrañas explicaciones de por qué no llegó en castellano (una supuesta naturaleza única que no le impidió llegar doblado al español neutro o el italiano), saltaron las alarmas de quienes estaban esperando *Gears of War 4*. Muchos temían que sucediera algo parecido con él, pero, gracias al infatigable trabajo del equipo de Xbox España, podemos confirmar que disfrutaremos del título de The Coalition completamente en nuestro idioma, aunque eso sí no desde el primer día.

Las escenas de vídeo estarán disponibles en castellano desde el lanzamiento (11 de octubre), pero el resto del juego se actualizará mediante un parche, que incluirá las voces "in game", el 1 de noviembre. Habrá que esperar unos días para tener las voces en nuestro idioma, pero escuchar los tacos de Marcus en castellano no tiene precio, con frases que ya se han instalado en la memoria colectiva. ■



4

■ *Prey for the Gods* remitirá a juegos muy queridos, como *Shadow of The Colossus* (por sus gigantescos enemigos).

NUEVOS DATOS / ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Acordaos de este nombre: Prey for the Gods

No Matter ha conseguido la financiación necesaria para crear una aventura con influencias de *Bloodborne* y *Shadow of the Colossus*.

Prey for the Gods es un videojuego independiente, financiado a través de Kickstarter, que tiene una pinta es-pec-ta-cu-lar. Y no es para menos, ya que las referencias a la hora de crear su universo las encontramos en títulos como *Bloodborne*, *Shadow of the Colossus* o *Deus Ex*.

En él, encarnaremos a una joven que vive en una isla helada, donde tendremos que buscarnos la vida para salir adelante bajo unas condiciones climáticas muy duras. La exploración del entorno será fundamental para encontrar los víveres necesarios para aguantar el paso de los días, pero habrá que ir con cuidado: los dioses camparán a sus anchas por la isla y no dudarán en aplastarnos. Estas entidades tendrán un tamaño considerable y, para derrotarlas, tendremos que adoptar un estilo de combate que ya hemos visto en juegos como *Bloodborne*, donde la táctica es fundamental.

Además, también podremos subirnos a las diferentes criaturas para encontrar sus puntos débiles, una referencia innegable a *Shadow of the Colossus*.

Pinta bien, ¿verdad? Pues, además, el juego está siendo desarrollado por sólo tres personas (con experiencia de sobra en la industria) y un equipo de sonido que ha trabajado en títulos como *Gears of War 3*. Eso sí, aunque el equipo empezó a trabajar en septiembre de 2014, tendremos que esperar hasta diciembre de 2017 para verlo en Steam y hasta 2018 para tenerlo en PS4 y Xbox One. Son pocos y el proyecto es muy ambicioso... ■

5





ANUNCIO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Los zombis de Dead Rising vuelven remasterizados

¿Queréis zombis? Las hordas de muertos vivientes de *Dead Rising* preparan el asalto a la actual generación.

En 2006, Capcom lanzó *Dead Rising* en exclusiva para Xbox 360, un juego de zombis que se alejaba de la propuesta más "seria" de *Resident Evil*. En *Dead Rising*, encarnamos a Frank West, un reportero gráfico que iba tras la noticia de su vida y la encontró en un centro comercial repleto de muertos vivientes. Lo divertido era que podíamos utilizar cualquier objeto del centro comercial, desde motosierras hasta sartenes al rojo vivo, para acabar con ellos... o para personalizar a Frank, con disfraces, ropa, etc. Unos años más tarde, llegó *Dead Rising 2*, un juego protagonizado por Chuck Geene que tenía la misma propuesta, pero con una narrativa más potente, muchísimos más zombis en pantalla y un negrísimo sentido del humor que encantó a los jugadores. Tuvo una pseudo secuela, *Off The Record*, en la que regresó Fran West. Ahora, Capcom ha anunciado que la primera entrega de la saga llegará remasterizada a PS4, Xbox One y PC este mismo año. *Dead Rising 2* y *DR2: Off the Record* también tendrán remasterización, pero sólo para PS4 y One. Estas remasterizaciones dejarán gráficos más nítidos y un frame rate más estable, el gran talón de Aquiles de la serie. Un gran aperitivo antes de que llegue *Dead Rising 4*... ■

Las cifras del mes

10 MILLONES de copias vendidas es lo que lleva The Witcher 3

Actualmente, la aplicación de Pokémon Go sólo supone un **10%** de lo que ofrecerá en el futuro

13 MILLONES de Wii U en el mercado, y 3DS ya roza los 60 millones

49.000.000 de copias vendidas de la saga Metal Gear Solid

5.000.000 de descargas lleva el juego para móviles Final Fantasy Brave Exvius

1.200 dólares cuesta la Nvidia Titan X, la tarjeta gráfica de PC más potente de la historia

49 MILLONES de usuarios se reúnen en Xbox Live cada mes

60 MILLONES de PS4 en marzo de 2017 es la cifra de ventas a la que Sony espera llegar



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE

Warhammer: End Times - Vermintide llega a consolas

¿Echabais de menos un juego de acción sin descanso ni contemplaciones, al estilo *Left 4 Dead*? Pues el nuevo *Warhammer* no os decepcionará en absoluto.

A lo largo de los años, diferentes compañías han recreado el impresionante universo Warhammer en videojuegos de todos los géneros, desde la estrategia en tiempo real hasta el combate por turnos, sin olvidar acción en tercera persona al estilo de *Gears of War*. Quien busque acción sin preocupaciones podrá disfrutar muy pronto de *Warhammer Vermintide* en PS4 y Xbox One, ya que Fatshark y Nordic Games lanzarán en octubre una versión completa del juego (con los DLC *Last Stand*, *Drachenfels* y *Sigmar's Blessing*).

Aunque la acción será su punto fuerte, *Vermintide* tiene un contexto. El juego se desarrolla en el universo del "Final de los Tiempos" de Warhammer, con el Reino del Caos amenazando a toda la humanidad. Sin embargo, cuando todo parece perdido, en la ciudad de Ubersreik se alzan cinco héroes con una misión muy clara: derrotar a los Skaven, esas ratas gigantes. Esto es algo que podremos hacer nosotros solos o con hasta otros tres compañeros, una apuesta muy fuerte por el cooperativo que recuerda a juegos como el mencionado *Left 4 Dead*.

Así, a través de trece variados niveles, tendremos que luchar contra unos enemigos que harán gala de una buena inteligencia artificial y que se generarán de forma dinámica, por lo que nunca sabremos por dónde saldrán.

Cada héroe contará con unas habilidades únicas, por lo que tendremos que organizarnos con nuestros acompañantes y elegir bien en qué momentos usarlas, para aplastar a cuantos más enemigos mejor, algo que tendrá recompensa en forma de nuevas armas y equipo. Reuníos con vuestros amigos, porque se acercan las ratas... ■



WEB Dartek

“Tiene muy buena pinta. El universo de Warhammer es muy amplio y rico. Si lo hacen bien y se lo curran, puede ser un juegazo.”





ELIGE TU HÉROE DE ENTRE LOS CINCO DISPONIBLES Y DEFIENDE LA CIUDAD DE UBERSREIK DE LOS SKAVEN



■ Solo o acompañado, el juego ofrecerá acción en primera persona contra temibles enemigos.











Las frases del mes



“La saga Metal Gear Solid no habría existido de no ser por PlayStation”

Hideo Kojima. Fundador de Kojima Productions



“Nunca queremos descartar a Nintendo. Siempre está ahí, una y otra vez”

Strauss Zelnick. Presidente de Take-Two



“Xbox 3 estaba en la lista de nombres. Tienes que ponerte a la altura. No quieres que la gente compare PlayStation 3 con Xbox 2” **Robbie Bach.**



“La realidad virtual parece una gran oportunidad, pero ya veremos hacia dónde se dirige su contenido”

Olivier Proulx. Productor de *Deus Ex: Mankind Divided*



“No somos el equipo de BioShock y nuestro juego no tiene nada que ver”

Sam Abbott. COO de Compulsion Games



“Scorpio trata de corregir los errores del pasado. Con Xbox One, se realizaron un montón de ellos”

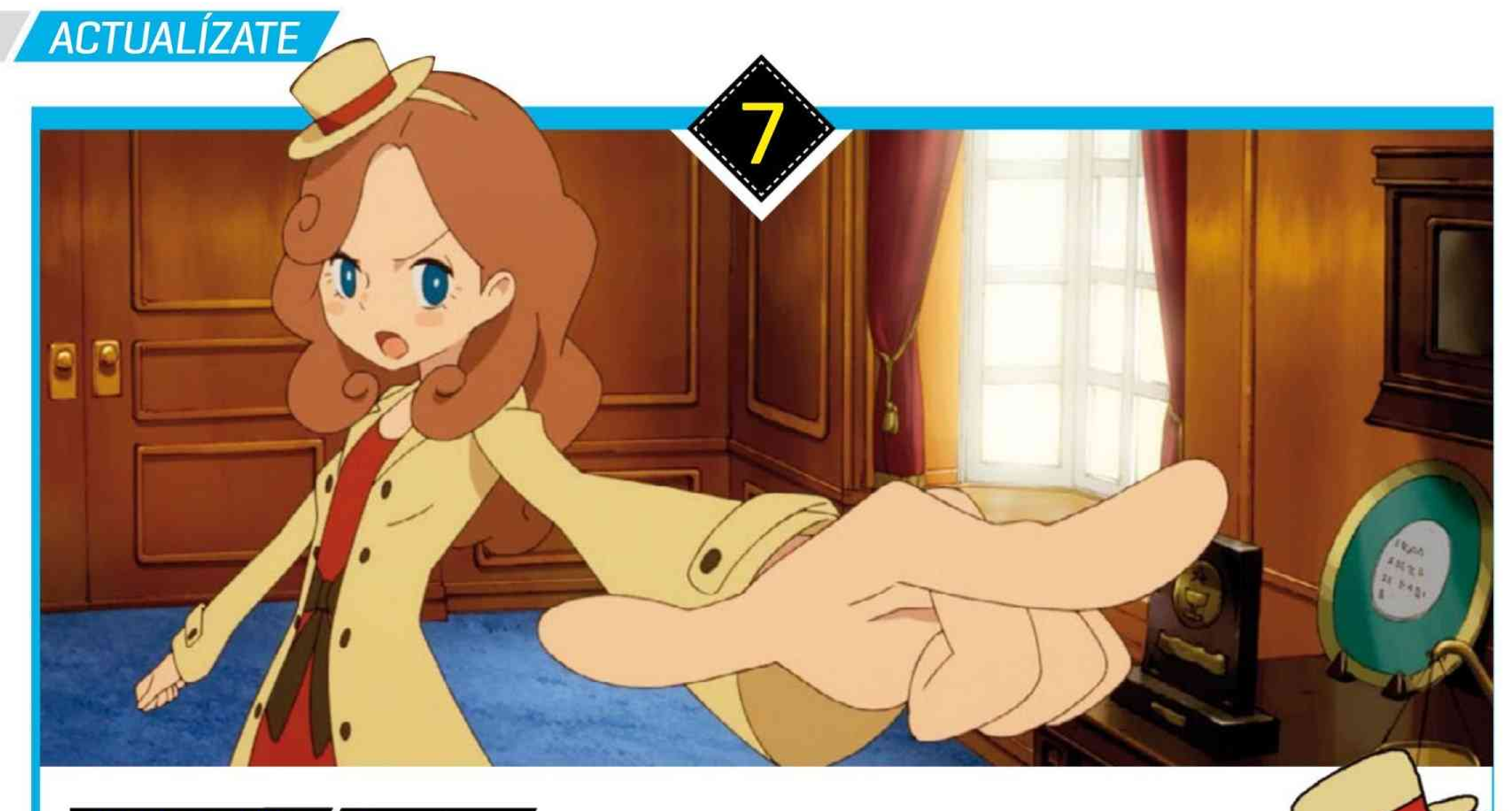
Cliff Bleszinski. Cocreador de Gears



“Prey no tiene nada que ver con el original. Hay que verlo como una reinvención”

Raphael Colantonio. Director de Arkane Studios

7



NUEVOS DATOS / 3DS - MÓVILES

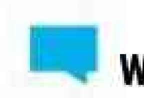
Lady Layton e Inazuma Eleven Ares, el futuro de Level-5

La compañía japonesa está en plena forma y ha anunciado nuevas entregas de sus sagas más conocidas, además de juegos para móviles con juego cruzado con 3DS.

En su evento anual, Level Vision, Level-5 ha adelantado los proyectos que actualmente se trae entre manos, entre los que hay tanto nuevas entregas de sus sagas más conocidas como franquicias nuevas que llegarán a consolas y móviles.

La más llamativa es *Lady Layton: The Conspiracy of King Millionaire Ariadne*, una nueva entrega de la saga desarrollada para 3DS, iOS y Android. Nos pondrá en la piel de Catriel Layton, la hija del Profesor Layton, y su fiel acompañante, un perro llamado Sharo. El juego saldrá a principios de 2017 en Japón, aunque ya se ha confirmado el lanzamiento en Europa para ese mismo año, y nos animará a resolver nuevos rompecabezas por todo Londres. Aún no sabemos si esta entrega será un spin-off o si estará relacionada con la saga, pero sí sabemos que no faltarán los puzles y las escenas de vídeo creadas por el estudio de animación A-1 Pictures.

Los fans del fútbol también están de enhorabuena. *Inazuma Eleven Ares* es la nueva entrega de la saga, un proyecto transmedia que unirá anime, videojuego y "deporte real", gracias a un brazalete que nos animará a andar para mejorar las estadísticas de los jugadores. Saldrá en Japón en verano de 2017 y será una aventura ambientada en un universo paralelo a los hechos del primer juego. También se han presentado dos nuevos proyectos: *Otmé Hero*, un J-RPG para iOS y Android con combates en tiempo real, y *Megaton Musashi*, un RPG con mechas para 3DS y Android que llegará junto a un anime. Y eso, sin olvidar otros títulos, como un juego de preguntas de *Yo-kai Watch* para móviles. ■



WEB YitanIX

"Una saga increíble, con unas historias que emocionan. Empecé la saga sin esperarme nada y ahora está en mi top 3 de preferencias. Muy recomendables estos juegos."



■ *Megaton Musashi* será un RPG multijugador con combate por turnos que ofrecerá juego cruzado entre 3DS y Android.



■ *Inazuma Eleven Ares* combinará anime y videojuego, en una plataforma aún por confirmar. ¿Será para 3DS?

Pulsa Start



Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



DICEN "ORO"... CUANDO QUIEREN DECIR PLATA

De forma cada vez más frecuente, y gracias a las redes sociales, los estudios anuncian a bombo y platillo cuándo han terminado sus proyectos. La frase elegida, casi siempre, incluye la palabra "gold" —oro en inglés— ("just went gold", "now it's gold"... y derivados). Expresiones que indican que el juego ya ha llegado a su versión "master", listo para ser duplicado y comercializado "pronto". Este tipo de anuncios son comunes en Twitter, y los hemos visto recientemente con *Uncharted 4*, *Quantum Break*, *No Man's Sky*... y otros tantos juegos esperados.

Empatizando mínimamente con los creadores, puedo hacerme una idea muy precisa y meridiana de que se trata de un momento eufórico: llevas muchísimo tiempo trabajando en tu proyecto, dieciocho meses en el mejor de los casos, y, por fin, lo ves terminado. Ves el fruto. Ves la copia duplicada, el final del trayecto. Ves concentrados en una oblea circular los días de fatiga, de poco sueño, de esfuerzo, de amor (y algún momento de odio) a tu trabajo. "Oro" puro concentrado en los 25 o 50 gigas de almacenamiento de un Blu-ray.

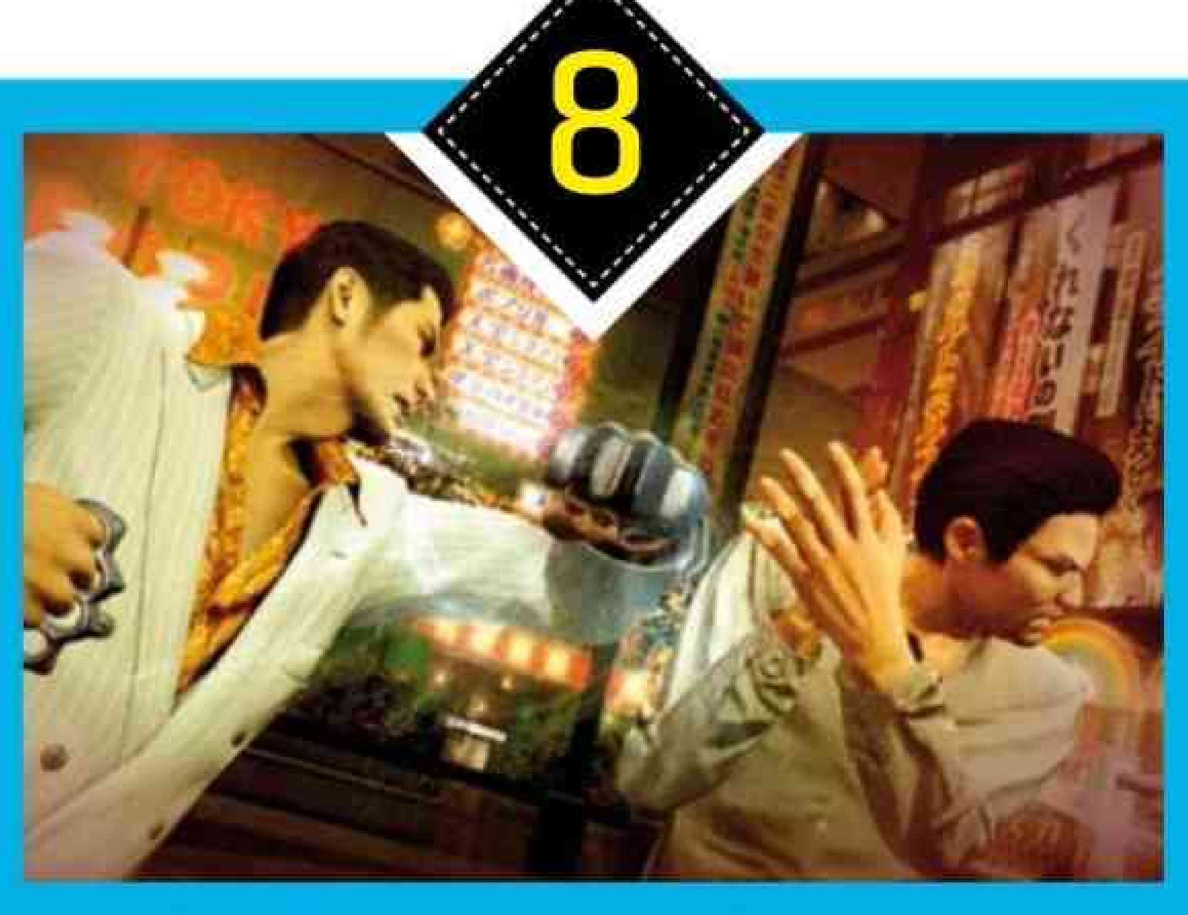
Desde que se comunica que el juego es "gold", puede pasar casi un mes hasta que llega a las tiendas. Hay que duplicar los discos, imprimir las carátulas y los cada vez más exiguos manuales, empaquetarlo, distribuirlo... Es un mes en el que, muy a menudo, el estudio no se va de vacaciones, ni se queda de brazos cruzados, mirando al techo o esperando los primeros análisis. Cada vez es más frecuente que el equipo siga encerrado en su cueva, trabajando en el DLC —si lo hubiere— o en los habituales parches.

Ése ha sido el caso del mencionado *No Man's Sky*. Sean Murray, la cabeza visible del estudio y creador del juego, tenía prevista una visita a Madrid para presentar su obra, pero adivinad qué. Canceló todo para encerrarse en el estudio y trabajar en un parche previo al lanzamiento. Un requisito indispensable para que pudiéramos elaborar el análisis. Condición que ha retrasado la llegada de los juegos a las redacciones. Condición que, una vez más, ha sembrado todo tipo de dudas y suspicacias previas al estreno... Al final, no ha dejado de ser un requisito absurdo más que imponen a la prensa para hacer nuestro trabajo, porque el juego estaba a la altura, con y sin parche...

Y es entonces, al saber que el equipo ha seguido trabajando sin descanso ese mes extra en el juego, cuando me vienen a la cabeza las caras desencajadas por la alegría, por la euforia... que resulta tan efímera como ficticia. Porque, al final, y como casi todas las producciones actuales, el juego no estaba terminado. Una cuestión de "fachada" que me hace añorar los tiempos de los cartuchos y los juegos sin Internet, cuando el juego tenía que estar terminado "de verdad". Tiempos en los que sí era "oro" todo lo que relucía... ■

« Al saber que el equipo ha seguido trabajando un mes más en el juego, me vienen a la cabeza las caras de alegría al anunciar que era 'gold' »

8





■ *Yakuza 5* es el último juego que ha llegado a Europa. Gracias a PS Plus, puedes jugarlo "gratis" en PS3.



NUEVOS DATOS ■ PS4 - PS3

Yakuza ya tiene billete a Europa

SEGA confirma que *Yakuza 0* llegará a Europa el 24 de enero

Sega ha confirmado que *Yakuza 0*, la precuela de su saga de mafiosos, llegará a Europa el 24 de enero, en formato físico (y, como se sabía, con textos en inglés). Es una excusa más que perfecta para adentrarte, si no lo has hecho ya, en esta saga de culto desde sus inicios. El juego nos permitirá controlar a Kazuma Kiryu en su juventud y a su viejo amigo Goro Majima. Como el resto de la serie, el juego destacará por recrear tanto el submundo de la mafia japonesa como algunas de las costumbres y lugares típicamente nipones, pero, esta vez, en 1988. Además, si queréis ir abriendo boca y ver si su propuesta os va, *Yakuza 5* es uno de los juegos "gratuitos" de PS Plus del mes de agosto para PS3. Para terminar, Sega ha confirmado que *Yakuza 6* llegará el 8 de diciembre a Japón... pero, por ahora, no está anunciado para Europa, como tampoco lo está el remake *Kiwami*. ■

SÚPER CONCURSO HOBBY CONSOLAS Nº 300

¡YA TENEMOS GANADORES!

Los premios que sorteamos para celebrar nuestro número 300 ya tienen dueño. Estos son los nombres de los ganadores, y el número de lote que les corresponde. ¡Felicidades!

1. Alberto Criado Rocha, Guadalajara
2. Alberto Etcheverry Carretero, Madrid
3. Alberto Oliva Porras, Madrid
4. Alejandro Hortal de Pablo, Madrid
5. Alejandro Jiménez Arenas, Almería
6. Alejandro Naranjo Linares, Barcelona
7. Alejandro Serrano Zaera, Madrid
8. Alejandro Vázquez Carus, Madrid
9. Álvaro Luis García Sims, Cádiz
10. Ana María De la Gandara Palomo, Madrid
11. Ander Urbieta, Guipúzcoa
12. Angel Bernal García, Badajoz
13. Angel Luis Torres Ganuza, Guipúzcoa
14. Antonio Bonilla, Badajoz
15. Antonio Cordero Morilla, Huelva
16. Antonio Gallego Martínez, Cádiz
17. Antonio Herrera Martínez, Madrid
18. Asier García, Guipúzcoa
19. Borja Alcalde Chacón, Burgos
20. Carles Polo Díaz, Barcelona
21. Carlos García Salas, Madrid
22. Carlos Tremps Santacana, Barcelona
23. Celia Ruiz Zapata, Cádiz
24. Chuon Lun Chao Yang, Madrid
25. Cyrian Dubbeldam, Barcelona
26. Daniel Martínez Fernández, León
27. Daniel Mora Rodríguez, Madrid
28. David Muñoz Palancar, Madrid
29. David Blanco Solis, León
30. David Caja Borrero, Madrid
31. David Martínez García, Lugo
32. David Parrado, Lugo
33. David Sen Moreno, Madrid
34. Diego Kos, Madrid
35. Emilio Duran Morcillo, Guadalajara
36. Enrique García Esterio, Madrid
37. Enrique Juan, Madrid
38. Esperanza Vivas Rebollo, Cáceres
39. Eusebio Alfonso Gracia Roldán, Madrid
40. Francisco Vega Ortiz, Huelva
41. Francisco Cordero Antinolo, Barcelona
42. Francisco González Paredes, Granada
43. Francisco J. Rodrigo Pecino, Málaga
44. Francisco José Jorquera Rabadán, Madrid
45. Francisco Manuel Montenegro Luque, Barcelona
46. Gabriel Acebrón Jiménez, Cuenca
47. Gema Valades Valades, Badajoz
48. Gonzalo Alejandro Pendolema Ponce, Madrid
49. Héctor González Domínguez, Madrid
50. Ignacio Duran González, Madrid
51. Ismael Buenaga Fuente, Cáceres
52. Ismael Mármol Gómez, Madrid
53. Javi Ronda Cabrera, Madrid
54. Javier Salas Núñez de Arenas, Madrid
55. Jesús García García, C. Real
56. José Rey Raposo, Madrid
57. José Sahuquillo, Madrid
58. Juan Villamayor López, Madrid
59. Juan Carlos Grau García, Barcelona
60. Juan Carlos Moreno Vargas, Madrid
61. Juan Daniel Suárez Feito, A Coruña
62. Juan Jos Bonillo Melero, Ciudad Real
63. Julio Cuadrado Mora, Cádiz
64. Laura María Fernández Lara, Córdoba
65. Lidia Caballero Ruiz, Córdoba
66. Luis Alberto Fernández Menayo, Badajoz
67. Luisa Vicente Castro, Madrid
68. Manuel Barroso Parejo, Madrid
69. Manuel Meco Pareja, Madrid
70. Marcos Vidal Rodríguez, León
71. María Bescos Ruiz, Madrid
72. Miguel Lallena Arquillo, Madrid
73. Miquel Rentero Ruiz, Barcelona
74. Noel Guarnido Vera, Barcelona
75. Oscar González Doval, A Coruña
76. Oscar Rodríguez Ramudo, Madrid
77. Ovidiu Bolboaca, Málaga
78. Paloma Araujo de la Torre, Madrid
79. Rafael Izquierdo Méndez, Madrid
80. Rafael Loeches Bonacho, Guadalajara
81. Roberto González García, Badajoz
82. Rubén Alameda Castrillo, Madrid
83. Rubén Gutierrez Arance, Madrid
84. Rubén Quintas Rodríguez, Madrid
85. Xabier Garmendia, Guipúzcoa
86. Yoshua Bragado Bustamante, Madrid
87. Adrián Alvarez Jiménez, Asturias
88. Alejandro Santiago Felix, Sevilla
89. lvaro Segorbe Bonilla, Málaga
90. Ángel Pineda Pérez, Córdoba
91. Carlos Soria Martínez, Orense
92. Fernando Gómez Campos, Pontevedra
93. Francisco Cortes Márquez, Málaga
94. Francisco González Arias, Madrid
95. Gloria Zamora Sánchez, Asturias
96. Ismael Alonso Rincón, Sevilla
97. Jesus Asensio López, Murcia
98. José María Sánchez Blázquez, Salamanca
99. José Martínez Marín, Murcia
100. Juan Antonio Paneque García, Málaga
101. Juan Antonio Ramos Redondo, Granada
102. Luis Miguel Ramos, Madrid
103. Mario López, Murcia
104. Pablo Santano Bretones, Barcelona
105. Pedro Carrillo Fernández, Sevilla
106. Rubén Rivas Barca, Cantabria
107. Sergio Casado García, Madrid
108. Sergio Tejada Morales, Madrid
109. Víctor Alfredo Fernández Maldonado, Madrid



9

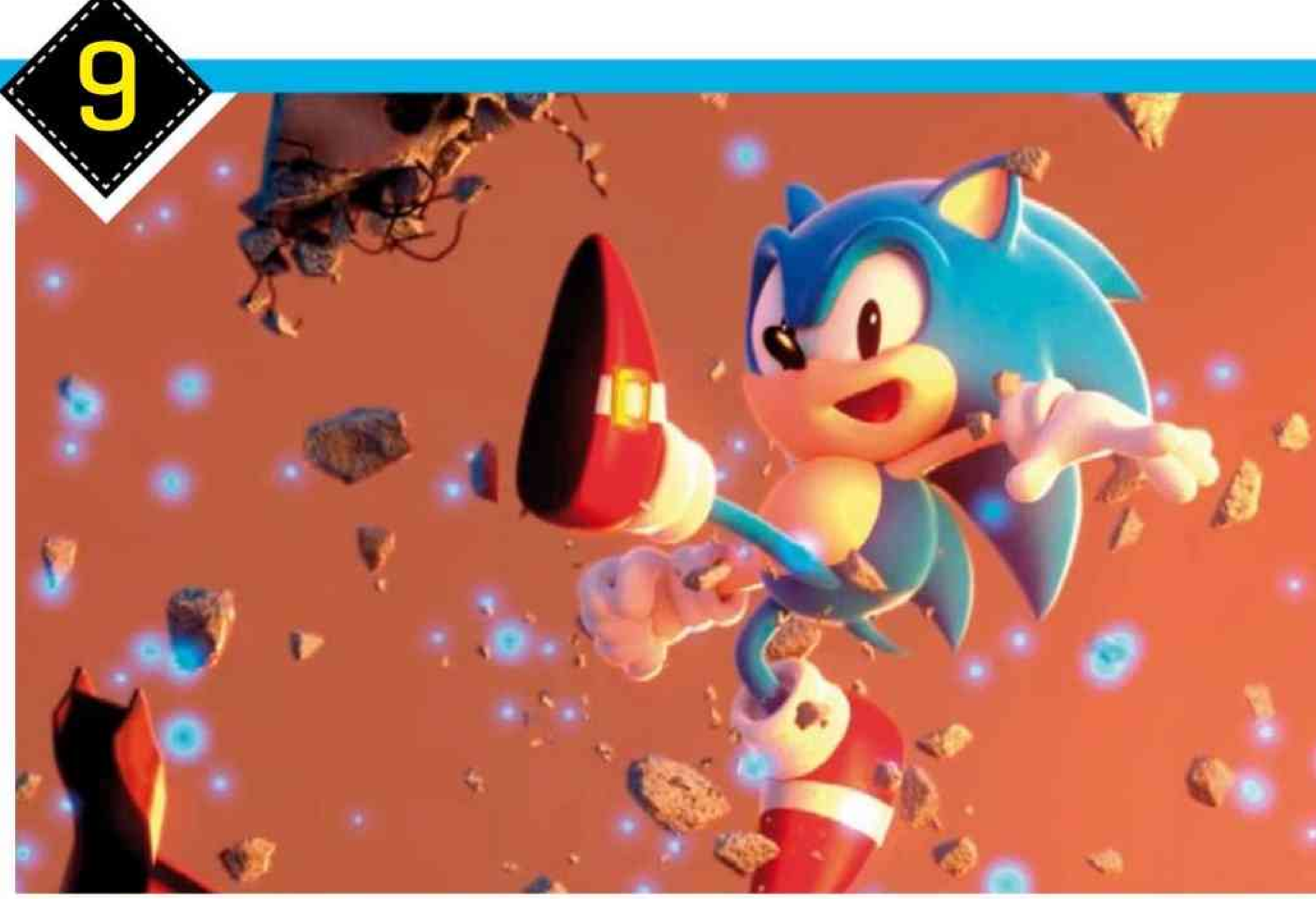
ANUNCIO ■ PS4 - XBOX ONE - PC - NX

Sonic vuelve para quedarse

Con motivo de su 25º aniversario, Sega ha anunciado dos juegos del erizo azul

Los fans del erizo más famoso de los videojuegos están de enhorabuena. Sega ha anunciado que el año que viene tendremos no uno, sino dos juegos de Sonic. Primero llegará *Sonic Mania*, en primavera de 2017, para PS4, Xbox One y PC, que pretende reconquistar a los fans de los juegos originales de los años 90. *Sonic Mania* está siendo desarrollado por Christian Whitehead, Headcannon y PagodaWest Games, que buscarán recrear los valores que hicieron de Sonic un mito: velocidad y alucinantes niveles en 2D con la estética del original. No sólo habrá nuevos niveles, sino que, además, se remozarán algunos del juego original, como Green Hill, y podremos seleccionar a Tails y a Knuckles. El control y las animaciones serán idénticos a los de Mega Drive, y no faltarán movimientos como el de rodar u objetos como los escudos.

Por otro lado, y aunque sólo se ha visto un escueto tráiler, también se ha confirmado que el Sonic Team está trabajando en un segundo título, que pretende seguir la estela de *Sonic Generations*, al incluir tanto la versión moderna del erizo como la clásica. No tenemos más datos de *Project Sonic 2017*, salvo que saldrá a finales del próximo año para PS4, Xbox One, NX y PC. Sonic cumple veinticinco años y, aunque ha costado, parece que va a volver en mejor estado que nunca. ■













10

ÚLTIMA HORA ■ NINTENDO NX

Últimos rumores sobre Nintendo NX

Portátil, que se podría utilizar conectada al televisor (y con mandos), con procesador Tegra de Nvidia... Los últimos y fiabLes rumores desvelan datos del espíritu de NX

La pregunta del millón, al menos para los jugones, es cómo será Nintendo NX. Desde que la Gran N anunció que estaba trabajando en una nueva plataforma, quien más y quien menos ha especulado sobre sus características. Pero, al no haber ningún dato real, los rumores han sido la norma durante las últimas semanas. Los últimos, sobre los que Nintendo no se ha pronunciado, parecen ser altamente veraces y apuntan a que NX no sería ni una consola de sobremesa ni una portátil, sino una plataforma híbrida, unificando así las dos ramas de hardware de la compañía. Los rumores apuntan a que se trataría de una pantalla con dos mandos acoplados, que podrían separarse cuando conectemos la máquina a un televisor. Además, y siempre según las filtraciones, NX no utilizaría un soporte óptico para los juegos, sino tarjetas de memoria de, como mínimo, 32 GB de capacidad. ¿Y qué pasa con la potencia? El chip Tegra de Nvidia con la nueva arquitectura Pascal sería el elegido, y tendría una potencia similar a la de PS4 y One, pero con un consumo energético moderado. Son rumores, pero parecen muy fiables. Nintendo ya dijo que NX sería diferente y, si todo esto es cierto, NX será muy original. ■







Ha costado bastante, pero parece que Sega ha escuchado a los fans del mítico Sonic.



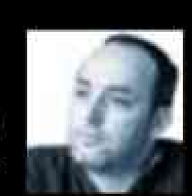
Según las filtraciones, el diseño final de NX se parecería mucho a estos ficticios. Sería como una pantalla con dos mandos acoplados.



Sandbox



Por Por **Marcos García**
@marcostheelf



AÑO 25 A.H.C., O AQUEL MÁGICO VERANO DEL 91

Así comenzó todo, al menos para mí, en el verano más importante de mi vida. Ahora que Hobby Consolas está a punto de cumplir veinticinco años, me vienen a la memoria un montón de recuerdos de aquellos más de tres meses en los que se gestó el primer número de la revista. Me acuerdo, incluso con añoranza, de las casi dos horas que tardaba en llegar desde mi casa al trabajo, siempre con alguna revista en las manos y/o escuchando música en mi walkman/discman. Recuerdo esa primera visita a las oficinas de Hobby Press, ahora Axel, mi entrevista con Amalio Gómez y el pequeño texto que escribí sobre *Shadow of the Beast* en en un ordenador de la redacción de Micro Manía. Parece ser que el dios lúdico estuvo de mi parte —para algo debía haber servido mi devoción eterna a Spectrum, QL, Atari ST, Amiga, máquinas recreativas y a las miles de revistas consumidas los anteriores once o doce años—, y logré pasar el corte para formar parte de un proyecto secreto hasta ese momento. Y comenzó lo bueno. Llegar cada mañana y ver ante ti montañas de cartuchos de NES, Master System, Mega Drive, Game Boy, Lynx, Game Gear e, incluso, GX 4000 es algo difícil de describir con palabras, así como ese primer contacto stendhaliano frente a *Sonic* o *Super Mario Bros. 3*. Y, en el plano más terrenal, aquellas partidas a media tarde, bajo los efectos del sopor veraniego, a *NHL Hockey* de Mega Drive con José Luis "Skywalker" Sanz. Tuve la fortuna, además, de realizar pequeñas colaboraciones en la querida y añorada Micro Hobby, en manos de Juan Carlos García por entonces, y no se me olvidará el sufrimiento pixelado que me hizo pasar el mapa de *Shadow Dancer* de Spectrum, que había que capturar y gestionar pantalla a pantalla. También hubo tiempo para alguna que otra master class con los Macintosh y el Photoshop que usábamos para montar mapas y porciones de escenario. Por cierto, los mapas de *Ghouls'n Ghosts* que tantos días y tardes me costó capturar y montar, perecieron bajo las tecnologías ópticas del momento... Una pena. Volviendo al territorio de las curiosidades, es imposible olvidar aquellas visitas al laboratorio fotográfico, consola portátil en mano con partida avanzada y pilas a medio gas, para intentar inmortalizar las pantallas de estos sistemas. Pero, si hay algo que me marcó de forma especial, fue la primera vez que me senté ante Super Famicom, cable RGB mediante, con una serie de cartuchos legendarios a mi alrededor (*Super Mario World*, *Final Fight*, *Super R-Type*, *Gradius III*...) y, por supuesto, cuando ese prodigio llamado Neo Geo desplegó todo su poder ante un caminante espacial y un elfo atónitos. Memorable. Fue entonces cuando se inició mi auténtico idilio con las consolas. Y así comenzó todo, al menos para mí, hace ya veinticinco años, aquí, en Hobby Consolas.

“Llegar cada mañana y ver ante ti montañas de cartuchos de NES, Master System, Mega Drive, Game Boy... es difícil de describir con palabras”

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
3. Rise of the Tomb Raider ... One-PC-360
4. Pokémon Go ... Móvil
5. Yo-Kai Watch ... 3DS
6. Fallout 4 ... Multi
7. Quantum Break ... One-PC
8. NBA 2K16 ... Multi
9. Super Mario Maker ... Wii U
10. F1 2016 ... Multi



POKÉMON GO. ¿Cómo no destacar a un juego que se ha "colado" en los móviles de todos los países en los que se ha lanzado?

ALBERTO LLORET



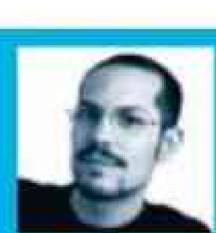
@AlbertoLloretPM

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. LEGO Star Wars: El despertar.... Multi
3. Monster Hunter Generations ... 3DS
4. Odin Sphere Leifthrasir ... PS4-Vita
5. Doom ... Multi
6. Dying Light ... Multi
7. Attack on Titan: Wings of... ... Multi
8. Inside ... Multi
9. Abzû ... Multi
10. Furi ... PS4



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR. Es un soberbio y original RPG de acción, ideal para disfrutar de tu PS Vita en la recta final del verano.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** ... PS4
2. Metal Gear Solid V ... Multi
3. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
4. Bloodborne ... PS4
5. Dark Souls III ... Multi
6. Inside ... Multi
7. Fallout 4 ... Multi
8. Overwatch ... Multi
9. Call of Duty: Black Ops III ... Multi
10. No Man's Sky ... PS4-PC



NO MAN'S SKY. Como *Inside*, es una apuesta indie muy diferente, por su valiente planteamiento y por su ejecución. Hay que probarlos.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Monster Hunter Generations** ... 3DS
2. Uncharted 4 ... PS4
3. Yakuza 5 ... PS3
4. Sleeping Dogs ... Multi
5. Assetto Corsa ... Multi
6. The Division ... Multi
7. Mirror's Edge Catalyst ... Multi
8. F1 2016 ... Multi
9. Guacamelee! ... Multi
10. Valkyria Chronicles Remastered ... PS4



YAKUZA 5. Ahora que *Yakuza 0* ya tiene fecha para Europa, es un gran momento para volver a disfrutar de esta polifacética obra maestra.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **The Witcher 3** ... Multi
2. Uncharted 4 ... PS4
3. Fallout 4 ... Multi
4. Doom ... Multi
5. Inside ... Multi
6. Hyper Light Drifter ... Multi
7. Yakuza 5 ... PS3
8. XCOM: Enemy Unknown ... Multi
9. Catherine ... Multi
10. Fire Emblem Fates ... 3DS



INSIDE. La obra de los creadores de *Limbo* es tan genial, oscura y cautivadora que ya me la he jugado tres veces, y las que me quedan.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Doom** ... Multi
2. Dark Souls III ... Multi
3. Metal Gear Solid V ... Multi
4. Bloodborne ... PS4
5. Uncharted 4 ... PS4
6. Mad Max ... Multi
7. Batman Arkham Knight ... Multi
8. Sombras de Mordor ... Multi
9. Transformers Devastation ... Multi
10. Hyper Light Drifter ... Multi



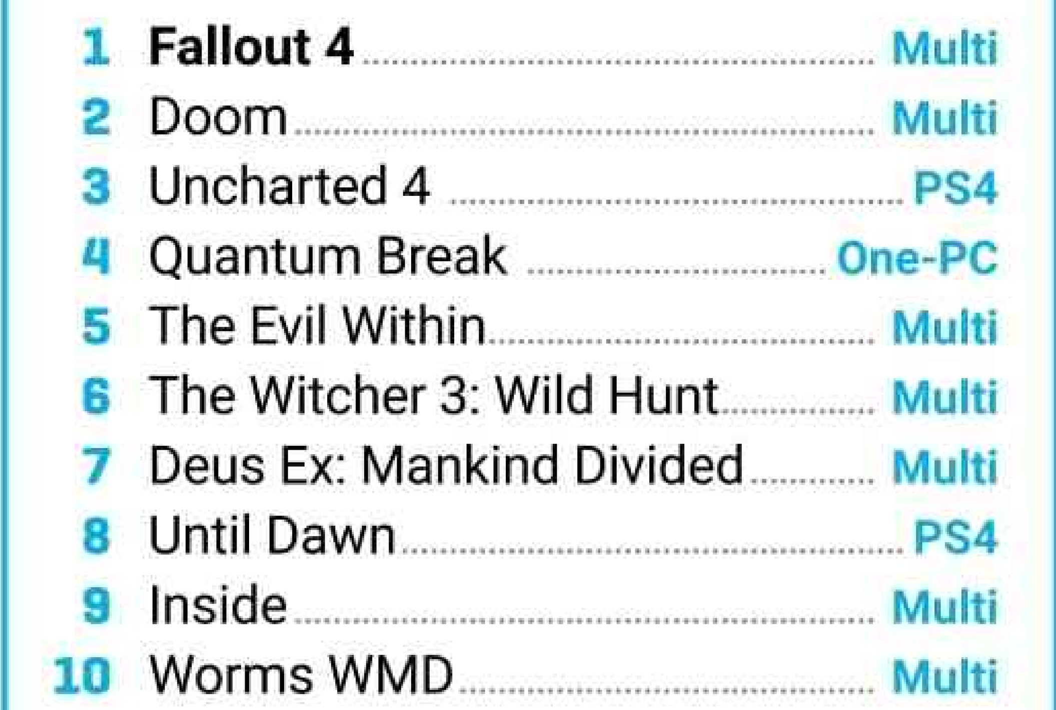
HYPER LIGHT DRIFTER. Llevo días viviendo en los años 80. Si me dijeran que es un juego perdido de Super Nintendo, me lo creería.

Agosto es el mes del año en el que tenemos más tiempo libre, así que nos hemos hartado a jugar.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan



1. **Fallout 4** ... Multi
2. Doom ... Multi
3. Uncharted 4 ... PS4
4. Quantum Break ... One-PC
5. The Evil Within ... Multi
6. The Witcher 3: Wild Hunt ... Multi
7. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
8. Until Dawn ... PS4
9. Inside ... Multi
10. Worms WMD ... Multi

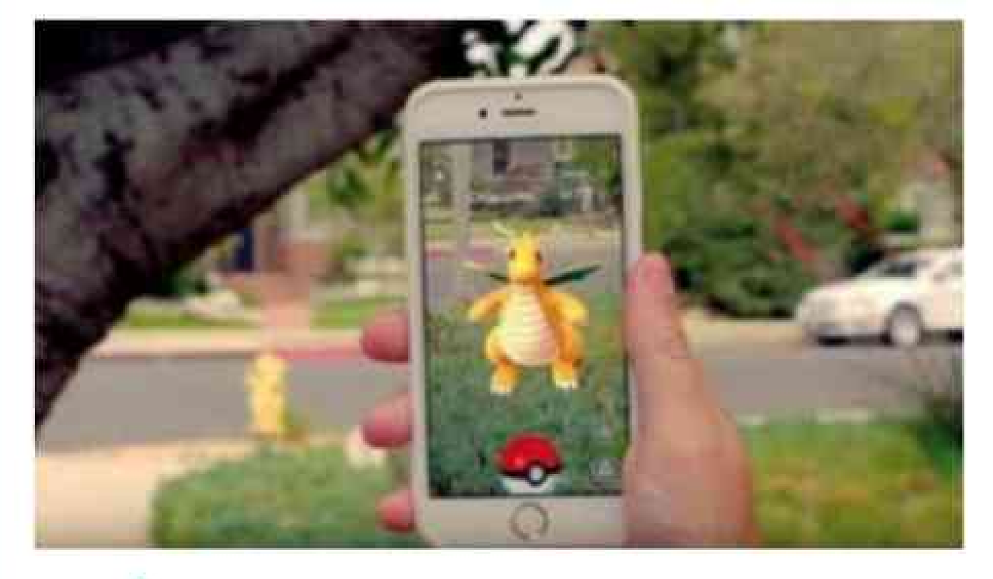


INSIDE. Aquello de que "la belleza está en el interior" nunca fue más extrañamente cierto. Prueba el juego de PlayDead y te dejará loco.

ROBERTO RUIZ


@Roberto_JRA

1. **Fire Emblem Fates** ... 3DS
2. Xenoblade Chronicles X ... Wii U
3. Tokyo Mirage Sessions #FE ... Wii U
4. Super Smash Bros ... Wii U
5. Pokémon Go ... Móvil
6. SteamWorld Heist ... Multi
7. Zelda: Twilight Princess HD ... Wii U
8. The Walking Dead: Michonne ... Multi
9. Super Mario Maker ... Wii U
10. Devil Survivor 2: Record Breaker ... 3DS



POKÉMON GO. Aún más que jugarlo, me fascina ver a todo tipo de gente ilusionada con él y leer las insólitas noticias que genera.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

SEGUNDA OPORTUNIDAD PARA UNA GRAN CONSOLA

Xbox One S está ya a la venta, y puede ser un punto de inflexión para Microsoft. Ésta es la consola que debería haber salido en noviembre de 2013, sin la tara de Kinect, a un precio competitivo, con un diseño compacto y centrada en los juegos, sin patochadas multimedia. Los errores de marketing iniciales, perpetrados por el marinero de agua dulce Don Mattrick, como la intentona de hundir la segunda mano y establecer la conexión obligatoria, supusieron tirar por la borda el magnífico trabajo que se había hecho con Xbox 360, pero, por suerte, el timonel Phil Spencer ha devuelto el rumbo al navío, y yo veo la marea medio llena: millones de turistas se van a subir a bordo a corto plazo, aun con el transatlántico Scorpio asomando por estribor. Y sí, como ya he dicho en alguna ocasión, me parece bien el paso que ha dado Microsoft de abrir la escotilla y dejar fluir sus juegos exclusivos hacia el océano del PC, que le puede dar mucho plancton por la vía de Windows 10 (no confundir con Steam). En líneas generales, quien juega en ordenador no lo hace en consolas, y viceversa. Por tanto, construir un astillero doble es un movimiento lógico, y no la traición al dios ahogado que aventan algunos.

En sus ya casi tres años de vida, la caldera de Xbox One ha recibido mucha madera exclusiva (*Forza Horizon 2*, *Halo 5*, *Quantum Break*, *Sunset Overdrive*, *Ori and the Blind Forest*, *Titanfall*) y se ha introducido la retrocompatibilidad con Xbox 360 (lo que supone, a su vez, una interesante extensión del programa Juegos con Gold). Las ventas no han sido tan malas como se pregona: 22 millones es una cifra aceptable, aunque se distorsiona al enfrentarla a la salvaje ola de PS4, con sus 43 millones. Eso sí, con el mercado japonés perdido de antemano, más del 60% de sus ventas vienen del mercado norteamericano. En Europa ha pinchado en hueso, y eso es lo que debe subsanar el modelo S. Por lo pronto, Xbox España no arroja la toalla y, tras pelearlo, ha logrado que *Gears of War 4* llegue doblado al castellano, a diferencia de *Quantum Break*.

A MS le gusta trabajar a corto plazo, y los vientos van a ser favorables en el próximo semestre. En otoño va a haber cuatro exclusivas de peso: *ReCore*, *Dead Rising 4* (temporal), *Forza Horizon 3* y, sobre todo, *Gears 4*. A principios de 2017, se sumarán *Halo Wars 2* y *Scalebound*, desarrollados por dos third parties tan reputadas como The Creative Assembly y Platinum. Por otro lado, la oferta de One S va a estar diversificada, con tres modelos estándar (500 GB, 1 TB y 2 TB) y un puñado de "bundles" futuros, con títulos como *Gears 4*, *FIFA 17* o *Battlefield 1*. A eso hay que añadir el stock que queda del modelo antiguo, que se está liquidando por debajo de los 300 €. Será difícil que dé la vuelta a la tortilla, pero Xbox One S ha fondeado justo a tiempo para intentarlo. ■

“Los vientos van a ser favorables a Xbox One en el próximo semestre, merced a sus exclusivas y a lo diversificada que va a estar su oferta”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

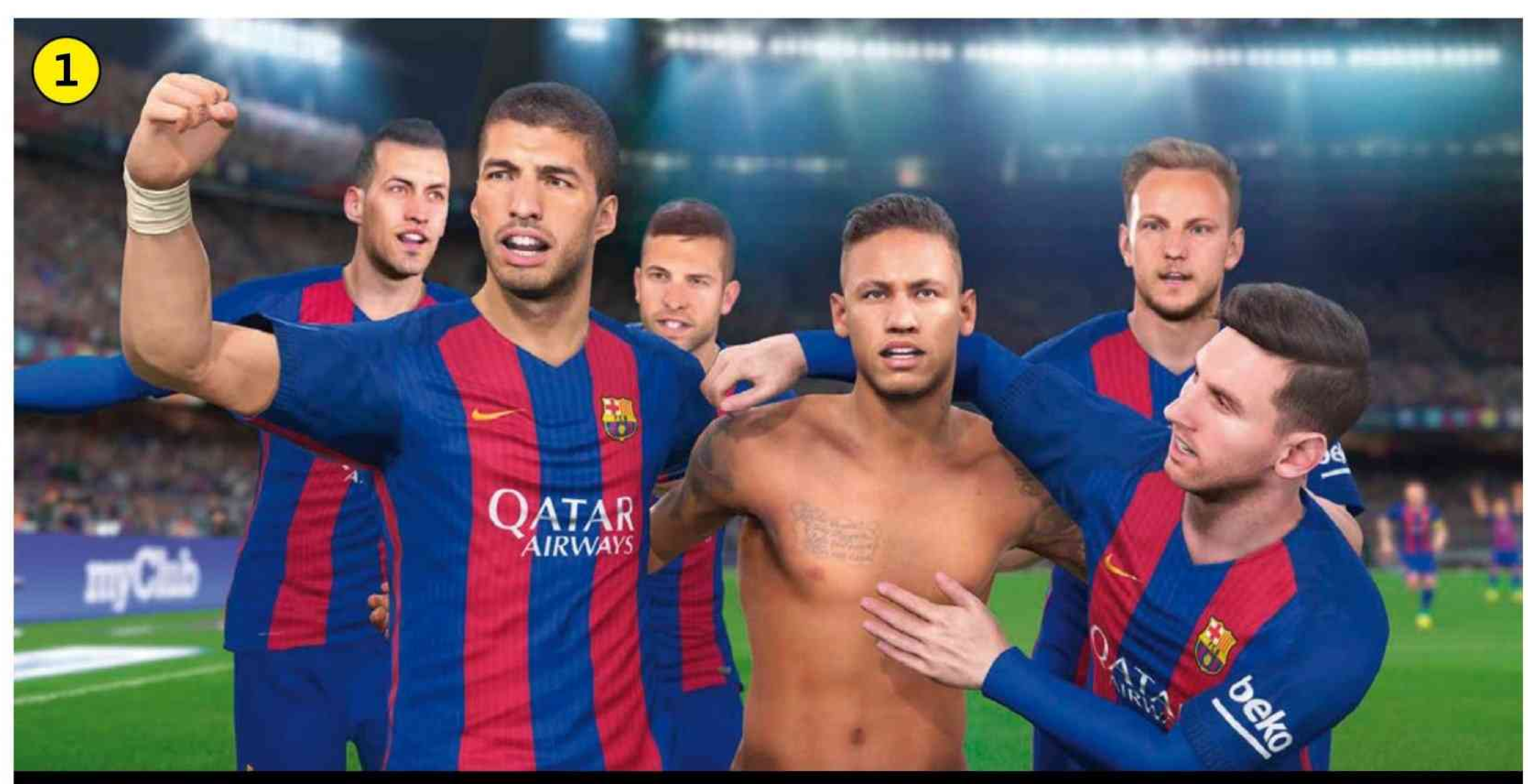
Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón.



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Las noticias de este mes son tan "WTF" que ni siquiera nosotros sabemos distinguirlas de las que nos hemos inventado. Ayúdanos a adivinar cuáles son reales... y serás recompensado.



PES 2017 SE HACE CULÉ PARA GOLEAR A FIFA: KONAMI FICHA AL FC BARCELONA



El Camp Nou será exclusivo de PES 17 como resultado del acuerdo de "Premium Partner" que Konami ha firmado con el conjunto catalán para plantarle cara a su eterno rival *FIFA*. "Al trabajar con un equipo de la talla del Barcelona, podemos presentar la serie *PES* a una enorme cantidad de fans a nivel mundial", ha afirmado Tomotada Tashiro, presidente de Konami Digital Entertainment. "Esta colaboración dará acceso a los mejores futbolistas en la última versión del juego y a uno de los clubes más respetados y ambiciosos del mundo", que incluirá a estrellas actuales fielmente recreadas como Messi, Neymar y Suárez, y a otras leyendas con sus correspondientes equipaciones históricas: Xavi, Pujol, Rivaldo, Ronaldinho, Luis Enrique, Ronaldo... pero no el cristiano, que está reservando su edición especial de caja metálica con el escudo culé. Nos da que Kojima se acaba de hacer socio del Madrid.

■ **TOMA, RONCERO** ■ **MENUDA FARÇA**

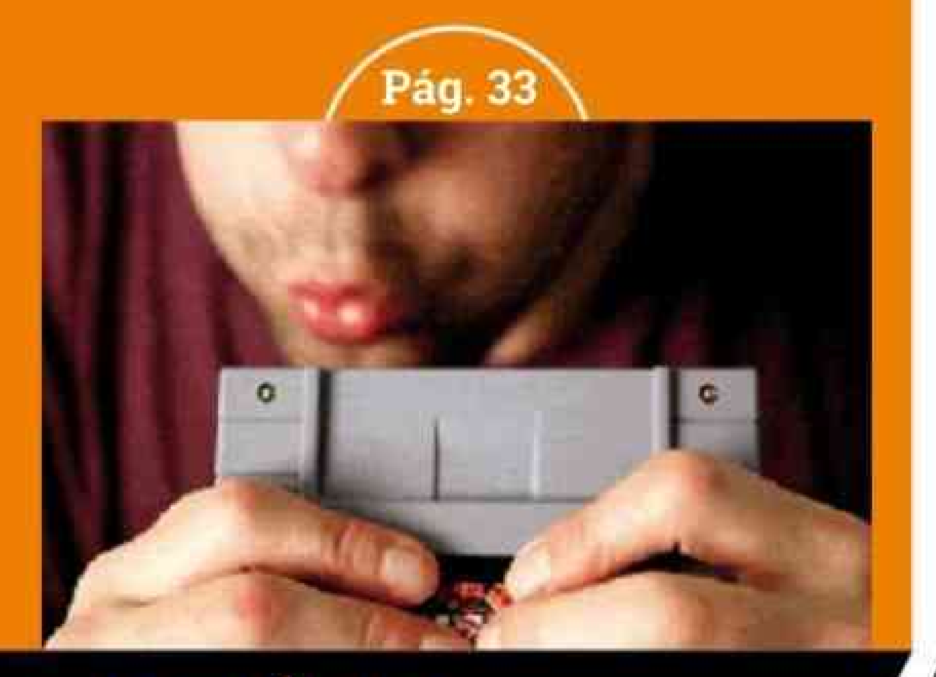
Pág. 24



Pág. 26



Pág. 33



¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

RUMOR: ESTE SEÑOR PODRÍA SER **PAU GASOL EN *NBA 2K17***

Diversas especulaciones sugieren que el hombre que aparece en esta captura publicada por 2K Games podría ser una réplica digital del jugador de baloncesto y seis veces All Star de la NBA Pau Gasol Sáez. Sin atrevernos a confirmarlo al 100%, la hipótesis ha cobrado aún más fuerza tras la revelación de la portada española del juego, cuyo protagonista absoluto será el ex pívot de Los Lakers, aunque no tendrían por qué ser hechos vinculantes. Mientras nos ponemos en contacto con el Museo de Cera de Madrid para que nos aporten su opinión de expertos, el reciente fichaje de los San Antonio Spurs se muestra "encantado de ser la cara visible de *NBA 2K17* en España, donde cada vez hay más jugadores y fans que sueñan con la NBA", si bien no se ha pronunciado sobre el aspecto de su alter ego poligonal.

☐ **ES ÉL, FIJO** ☐ **HAN CLAVADO LA ROPA**



MEDIASET INTRODUCE LA REALIDAD VIRTUAL EN GRAN HERMANO 17

La gran novedad del reality más longevo de la televisión ha sido revelada por TeleCinco ante el inminente estreno de su decimoséptima temporada: por primera vez en la historia del formato, uno de sus concursantes será virtual. Según Álvaro Díaz, director de Zeppelin TV, alguien "participará desde su propia casa como si estuviera en la de Guadalix". Además, "los espectadores podrán seguir el 24 Horas en primera persona a través de Google Carboard y recorrer cualquier estancia de la casa en 360º". Si la idea prospera, el grupo no descarta subirse al carro de Oculus y PS VR para permitirnos "asistir" a programas como Sálvame Deluxe, Mujeres y Hombres y Viceversa o Hermano Mayor, "como nunca los habíamos visto".

☐ **NOMINO A LA RAZA HUMANA** ☐ **CON ESTO NO SE JUEGA**





El Papa Francisco pide a los jóvenes que dejen las pantallas y salgan fuera.

"No hemos venido a vegetar ni a ser patatas de sofá, sino a dejar huella en el mundo", ha declarado el Santo Padre, a fin de que tomemos un papel más activo en la sociedad. Se ve que aún no tiene *Pokémon GO* en el Papamóvil inteligente.

☐ **Y PARECÍA MODERNO** ☐ **SÓLO CREO EN KRATOS**



5

"XBOY", LA CONSOLA PORTÁTIL QUE MICROSOFT SE PLANTEÓ DESARROLLAR

Con ese nombre de stripper de despedida de soltera, Xboy fue el proyecto secreto de Microsoft: un sistema portátil ideado para competir con PS Vita y 3DS que nunca vio la luz. Así lo ha revelado Robbie Bach, ex ejecutivo de Xbox, en una entrevista concedida al portal norteamericano IGN. El motivo de su cancelación fue la falta de recursos, finalmente destinados a Xbox 360: "Simplemente no supimos cómo enfocarlo", explica. Y la verdad es que, dadas las dificultades de entrar en un mercado tan competitivo, probablemente tomaron la decisión correcta. "Aunque queríamos formar parte de ese ecosistema, el problema de concentración de esfuerzos resultó venirnos bien a nivel estratégico". Además, admite que Xboy nunca llegó a la fase de prototipo, pero sí "hubo bocetos" con intención de sacarlos del cajón algún día. ¿Cuántas unidades habría vendido Xboy? O, dicho de otra forma, ¿cuántos millones habría perdido Bill en el intento?

■ ESTA NOTICIA ES XBOX PÓPULI ■ NO CUELA

6

Resident Evil 7 incluirá "hierbas curativas" en una edición especial.

El departamento de marketing de Capcom vuelve a liarla con una peculiar campaña: esta vez, planea introducir hojas de cannabis en varias copias promocionales del juego. No sabemos si curarán, pero unas risas seguro que sí provocan... excepto al juez.

☐ SERÁ EL MÁS VENDIDO DE LA SAGA ☐ ¿QUÉ OS FUMÁIS?



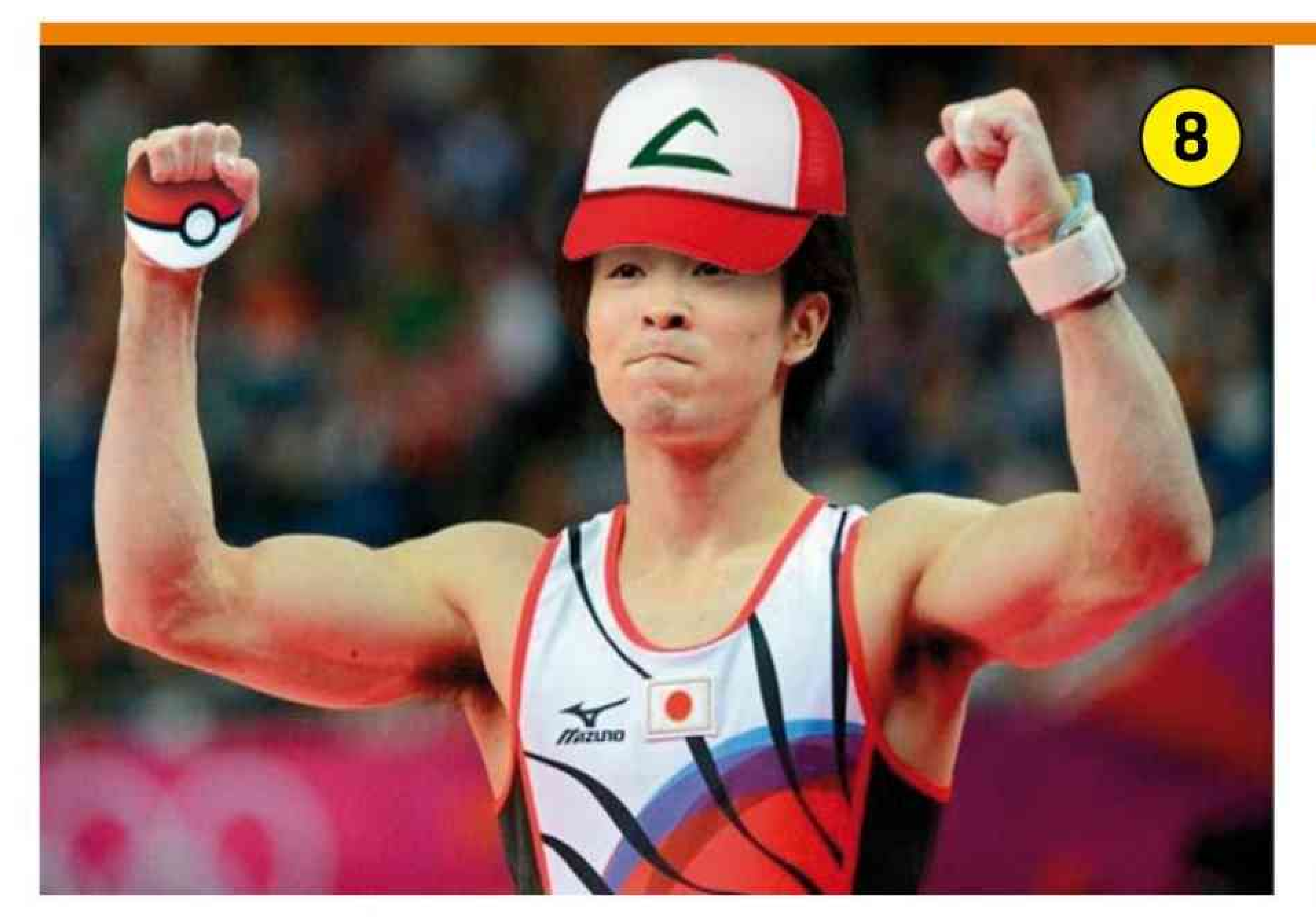
7



NUMEROSAS FUENTES FILTRAN LA NINTENDO CLASSIC MINI: NX

Tras dar por hecho que NX será una portátil con cartuchos, conexión al televisor y módulos separables, las mismas fuentes internas que difundieron dicha información han filtrado algo aún más interesante: la versión Mini de NX que Nintendo tendría previsto lanzar en los próximos años.
La imagen que adjuntamos mostraría, según defienden, el prototipo prácticamente definitivo que maneja la compañía internamente. De ser así, no sólo corroboraría las características filtradas de la consola, sino el plan de lanzar revisiones reducidas de todas sus consolas de sobremesa desde NES (11 de noviembre), hasta la citada NX. En principio, sorprende que Nintendo planifique este movimiento con semejante antelación, pero si tantas fuentes coinciden, sólo puede ser cierto.

■ ESPERO A LA NX MINI ■ TROLLS "FAKE"



ATLETA OLÍMPICO GASTA 4.400€ JUGANDO A *POKÉMON GO* EN RÍO

El campeón olímpico de gimnasia Kohei Uchimura, de 27 años, no sólo va a volverse a Japón con más oros que Meowth, sino con unos cuantos Pokémon brasileños en la Pokédex... y una factura muy rica de 4.388 euros de "roaming". El mejor gimnasta de la historia por número de títulos llegó a Río a mediados de julio dispuesto a "hacerse con todos" los ejercicios y saltos mortales posibles, pero se le debieron de eclosionar los huevos (de incubadora) cuando vio la factura de su compañía telefónica. Tras confesar que "no se podía creer" la desorbitada cuantía que le ha tocado pagar, Uchimura tomó una drástica decisión que debió haber tomado mucho antes: contratar una tarifa plana de itinerancia de datos por unos 26 € al día para seguir cazando Pokémon. A ver quién consigue arrebatarle su mayor título olímpico: líder de gimnasio en Río de Janeiro. #ChisteDelMes

☐ **ME LO CREO: ES JAPONÉS** ☐ **PASO OLÍMPICAMENTE**



Se encuentra a un MissingNo. en las oficinas de Ubisoft

Un jugador francés de *Pokémon GO* llamado Jacques Chardin asegura haber avistado al mítico error de programación frente a la sede central de Ubisoft, en Montreuil. ¿Será una Poképarada de bugs?

☐ **TIENE QUE SER UN HACK** ☐ **MÁS BIEN UN HOAX**



EL PRIMER "DESTINO POKÉMON" DEL MUNDO ES UN PUEBLO DE MURCIA

Mientras una agencia de viajes organiza un Pokésafari por Nueva York, San Francisco y Los Ángeles, en España ya tenemos el "Destino Pokémon" definitivo: San Pedro del Pinatar, municipio de Murcia, tras la pionera iniciativa propuesta por su Ayuntamiento. Su alcaldesa, Visitación Martínez, desea convertir la región en un Módulo Cebo para turistas utilizando como reclamo sus 35 Poképaradas, 8 gimnasios, playas y Parque Regional que constituyen el hábitat natural perfecto para la fauna Pokémon más diversa. Cada entrenador contará con un mapa interactivo y Pokérrutas guiadas para "cazar a las pequeñas criaturas y disfrutar de los paisajes de la localidad." Esto es vender un pueblo y no lo del Gran Prix del Verano.

■ **VOY PILLANDO EL AUTOBÚS** ■ **NO HAGÁIS ILUSIONES, QUE VIVO ALLÍ**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **F1 2016** PARA PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales para PS4 de *F1 2016,* el simulador oficial de esta temporada de Fórmula 1.



SOLUCIONES del nº 301

1 Verdadero **2** Verdadero **3** Verdadero **4** Falso **5** Falso
6 Falso **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Falso **10** Verdadero

GANADORES de un juego **ROCKET LEAGUE** (HC 301)

- Javier Fernández Martínez
- Celia Galdón Gómez
- Roberto Carlos Jiménez

LA COMUNIDAD

La red social de papel donde la palabra es vuestra.

MOLA



Lo nuevo de Sonic (*Project Sonic 2017* y *Sonic Mania*) para celebrar su 25º aniversario. Al menos el segundo tiene pintaza y traerá lo que los fans quieren. Pedro Juan Díaz

Más de uno habrá leído *Sonic Maniac*, pero SEGA ha sido bastante más sensata que cierto maníaco regresando a sus orígenes. Eso sí, lo de no anunciarlo para NX ha sido una venganza noventera.

Poder bucear en el mar con *ABZÛ* sin necesidad de ir a la playa. Patricio Carrillo Torres
Con "la calor" que está cayendo, si lo hubiesen ambientado en nuestras playas del sur se habría titulado *OZÛ*.

La que nos espera estas Navidades con PlayStation VR y sus primeros lanzamientos; no vamos a querer salir de casa. Nano Pueyo
¿Pero ya estás pensando en el turrón? Al menos deja que nos acabemos el granizado... que con 50 juegos para finales de año, ya habrá tiempo para no salir ni en Nochevieja.

Que no hayáis publicado un análisis de Xbox One S a nivel de rendimiento, si se sobrecalienta, si hace ruido, cómo se ve... Adrián Álvarez
Dedicamos este número y su noticia sobre el tema a todos los impacientes.

Que Level-5 retome la saga Layton en 3DS, iOS y Android a través de su hija, Lady Layton. Magno Bright
Como diría Hershel, "esto me recuerda a un puzle": averiguar quién es la madre. Menudo pieza, el profesor...

Mola estar todos juntos viendo los JJ.OO., tantas disciplinas, tantos deportistas, Mario y Sonic compitiendo a muerte... Andrés Macho
Pues SEGA ya prepara nueva edición para cuando España vuelva a presentar candidatura en el año 2028: *Mario y Sonic en los Juegos del Hambre*.

Que Microsoft junte PC y Xbox One y deje vender sus juegos en Steam; se asegura un trozo de pastel que Sony no tiene ni tendrá. MyoCid
No te falta razón, pero quien se pillase una One para jugar sus exclusivos en ella va a echar "Steam" por la boca.



El montón de posibilidades de *Dragon Ball Fusions* en cuanto a personajes. De ésas fusiones van a salir cosas rarísimas. Mike Rockmero

Y que lo digas: el pelazo rubio platino de Donald Trump sólo podía tener una explicación: es un Super Saiyan. Y en la versión española del juego, hasta puede que veamos fusiones entre todos los partidos para evitar ir a terceras elecciones, aunque igual no cabe tanta fantasía en 3DS.

NO MOLA



Que en Alola, la nueva región de *Pokémon Sol y Luna*, desafíen los cánones de Pokémon y creen cosas nuevas... menos ese Exeggutor palmera-jirafa, que da mal rollito. Andrés Macho

Al menos ya conocemos el secreto de estas islas: radiación nuclear. Sólo eso explica la anomalía del cuello, lo de Mimikyu, que un castillo de arena cobre vida o lo del pájaro Oricorio que baila flamenco.

Que *No Man's Sky* cueste lo mismo que *Deus Ex*, cuando es un juego indie hecho por 15 personas, sin una gran inversión detrás. Rumic
Claro, cualquier buena película de bajo presupuesto debería costar menos que *Batman v Superman*, y un autónomo debería cobrar menos que alguien con contrato indefinido aunque le eche muchas más horas. Oh, wait...

Que todo el verano, con tanto trabajo, no toco la PS4. Edgar Francisco
Al menos te estás librando de sufrir 'La Bicicleta' en todos los chiringuitos.

Que haga falta Internet con las consolas actuales. Eso con la SNES y la Mega Drive no pasaba. José J. López
Ni con los móviles de Nokia. Aunque entonces podíamos jugar a la Serpiente infinitamente y ahora necesitaría 4G, geolocalizador y "roaming".

Que aún no haya salido PS4 Neo y ya estén diciendo que tendrá mejoras exclusivas. Vamos, lo que todos nos imaginamos: jugadores de primera y segunda. Franksnake
Los de tercera son los de PS Vita: no tienen ni bote salvavidas, como en el Titanic, pero oye... ¿y lo que ahorran?

Que no saquen un videojuego titulado *Playboy GO* en el que tuvieses que cazar a todas las playmates que ha habido. Fernando Arnau Pérez
En la calle Montera de Madrid y El Raval de Barcelona hay unos cuantos Jynx, por si te valen para lo tuyo...

La "pechá" de comprar Hobby Consolas que me pego y no me haya tocado nada en el número 300. Raúl Cortés González
Pero te ha tocado algo mucho mejor: ¡salir en el Mola/No mola del nº 302!



Que estemos en vilo con *Kingdom Hearts III* y *Final Fantasy VII Remake*. ¡Los queremos aquí y ya! Pablo L. Guerrero

Pues vuelve a sentarte, que nos ha llegado una imagen del futuro: este pobre usuario sigue esperando el regreso de Sora y Cloud desde la posteridad. A este paso, los Sincorazón acabaremos siendo los jugadores. Date vida, Square Enix, que la nuestra no es eterna...

GALERÍA FANART


Gonzalo Ordóñez (Genzoman)


EvilQueenie


Pawel Kuczynski

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

¡ESCUCHA BICHARRACO DEL DEMONIO! YA VA SIENDO HORA DE QUE TE BUSQUES LA VIDA POR TI MISMO!!

¡BASTANTE TENGO YO CON LA CASA, EL TRABAJO, LOS NIÑOS Y DEMÁS PARA ESTAR PENDIENTE DE TU COMIDA! ¡HALA! AQUÍ TIENES LAS SOBRAS DE HOY GRRRRRRRR!!

...ME GUSTABA MÁS CUANDO LO CONOCÍ SIENDO UN CRÍO SIN MALDAD ALGUNA. SON TANTOS AÑOS ESPERANDO A QUE SALGA "THE LAST GUARDIAN" QUE YA HA PERDIDO SU INFANCIA Y SU INOCENCIA...

LO MEJOR DEL TIMELINE


Púrpura WEB

“(Sobre las notas de *No Man's Sky*) Metacritic debería cerrar la puerta porque está convirtiéndose en una guerra de 0's y 10's entre usuarios que deja los videojuegos en algo estéril e injusto.”


Edu Lobato FACEBOOK

“(Aniversario de *Metroid*) De las mejores sagas que jamás he visto, desde el original a los *Prime*. Qué ganas de ver más sobre Samus.”


Ciberdine4 WEB

“Poco a poco van recuperando el terreno perdido, pero a *PES* aún le queda mucho trabajo por hacer y confianza por recuperar.”


Eva Contreras FACEBOOK

“(Sobre las críticas a los nuevos Pokémon de *Sol y Luna*) Muk era un puñetero monte de mierda y entonces nadie se quejaba.”


Tabelor WEB

“El concepto de la VR de Sony es brutal, pero la tecnología no está ni remotamente lista para semejante periférico de 400 €.”


Adrián Llobell FACEBOOK

“(Sobre *RE: The Final Chapter*) La primera no estuvo mal, la segunda me hizo gracia, la tercera ya no la pude ni acabar de ver.”


Ezio A. da Firenze WEB

“Sacarán *KH 1.5* y *2.5 HD Remix* para PS4, porque si el resto ha sido para contar la trama que podría ralentizar la aventura, la gente necesitará jugarlos todos.”


Manuel Vázquez FACEBOOK

“(Sobre NX) Cada vez me encanta más. Esperaré un poco, pero como los 250 € sean ciertos, no sé si me voy a poder resistir.”


Kichan WEB

“Espero que en la Gamescom arrojen algo de luz sobre *Resident Evil 7*, que sale en enero (o sea, en 5 meses), y aún no hemos visto nada. Me parece sospechoso...”


Martín Neira FACEBOOK

“*No Man's Sky* no es un MMO, ni un *Minecraft* espacial, ni un sucesor espiritual de ningún juego espacial (*Freelancer*) o shooter: toma un poco de todo y lo une en un juego de exploración pura.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Hay imágenes que jamás debieron salir de su fase beta, pero lo hicieron. Bienvenidos a nuestro museo de los horrores.





TU CARA ME ATERRA

Si creías que Pau Gasol era la máxima "All Star" que ibas a encontrar este mes, *NBA 2K16* tuvo a una aún más célebre: E.T., el extraterreste. Y lo peor es que está basado en la cara más familiar que has visto: la tuya.

NBA 2K16 (2K Sports)

Si eres seguidor del simulador de baloncesto conocerás la opción Face-Scan de su modo carrera, un sistema que usa la cámara de PS4 para escanear tu rostro con total precisión... a menos que seas humano. No importa a qué familiar o mascota escanees: "¡el resultado te sorprenderá!"

"NO ME PISE EL SUELO, QUE ACABO DE FREGAR"

El western de Rockstar sigue siendo una de las mayores fuentes de fallos para partirse el trasero... o mantenerlo en el aire con los brazos "colganderos". La ruina de IKEA.

Red Dead Redemption

Pues se le ve cómodo al hombre, aunque tiene pinta de acabar cansando eso de sentarse sobre el éter. Ahora que estamos en plena resaca de los JJ.OO., deberíamos proponerlo como disciplina olímpica para la próxima. Y si no, como eSport.







EL SUEÑO DE BRUCE WAYNE: EL ZUBAT-MÓVIL

El amigo "Bruno Díaz" siempre ha disfrutado de los mejores cochazos para fardar de sueldo por las calles de Gotham, pero hay uno que se le resistió: el Batmóvil promocional de Zubat, ideal para cazar murciélagos desde el coche. Nota: "No conduzcas mientras juegas a *Pokémon GO*".

Mignight Club: Los Angeles (Rockstar)

Si quieres conducir uno igual, acude al garaje (en el juego, no seas Joker), selecciona las puertas y, una vez se abran de par en par, sal de la pantalla y pulsa 'Aceptar' en cuanto aparezca el menú. Ya tienes tu coche-murciélago para ahorrar aire acondicionado a "ex puertas".



YOUTUBER DEL MES

Juan Antonio Carrasco
BLESSUR GENGARIN

Mi canal es un sitio perfecto para todo tipo de jugador de *Pokémon*, desde el más experto hasta el que acaba de escoger su primer inicial. Siempre cuento con mis suscriptores para todo tipo de secciones, donde vemos sus combates y los míos, organizamos torneos e intento enseñarles el competitivo para que se inicien más fácilmente. Mis juegos favoritos son *Pokémon Oro, Final Fantasy VII, los Monster Hunter, Mario Kart 8 y Jade Cocoon*. Ahora juego mucho a *Pokémon GO*, pero lo que más espero es *Pokémon Sol y Luna*: esos Ninetales y Marowak con su nueva forma de Alola me han enamorado. ¡Os espero en mi canal!

▶ **YOUTUBE: Bl3sSur (450.000 suscriptores)** ▶ **TWITTER: @Bl3sSur**





LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **1.212**



SONIC THE HEDGEHOG

40 % DE VOTOS

Si SEGA ha decidido devolver a su erizada mascota a sus orígenes con *Sonic Mania* es porque nos ha escuchado. El plataformas de 1991 que hoy cumple 25 años fue una revolución para su época y plantó cara al mismísimo Mario con tecnología, velocidad frenética y flipantes loopings.

2

SONIC THE HEDGEHOG 2

26 % DE VOTOS

La irrupción del zorro Tails duplicó el nivel de acción tan rápido que el juego llegó un año después. Fue el más vendido de Mega Drive y de toda la saga Sonic, sin contar los JJ.OO. Al igual que Tails, quedó segundo en vuestro recuerdo.

¿Cuál fue el mejor Sonic de plataformas 2D de SEGA Mega Drive?



SONIC & KNUCKLES

18 % DE VOTOS

Pese a nacer como una extensión de su precuela *Sonic the Hedgehog 3*, le ha ganado la carrera por las púas. Su innovación fue la tecnología "lock-on", un sistema de interconexión entre cartuchos que ampliaba la experiencia de las dos entregas anteriores; algo así como el primer parche de la historia. Ah, y Knuckes se dejó controlar; su pelo ya menos.



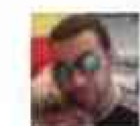
SONIC THE HEDGEHOG 3

16 % DE VOTOS

A la tercera va la perdida en votos, pero a Sonic no se le cayeron los anillos por ello... menos cuando se enfrentaba al Doctor Robotnik (¡qué es eso de Eggman!). El Sonic Team cerraba así una trilogía inolvidable de los noventa, cuyo espíritu está a punto de resucitar tras el "Chaos" de su irregular etapa 3D.

LA PREGUNTA TONTA

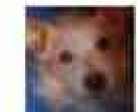
¿Qué **increíble planeta** te gustaría encontrar en *No Man's Sky*?



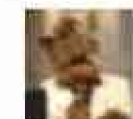
Sergio Gomber
“El planeta Raticulín, cuyo dios sería Carlos Jesús, y al que viajarían trece millones de naves.”



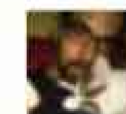
Juan José Muñoz
“Planeta DeAgostini, todo lleno de enciclopedias por todas partes y vendedores intentando colárnoslas.”



Salvador Villegas
“El planeta 90, con Carmen Sevilla en el Telecupón, Martes y 13 dando las uvas y Chimo Bayo pinchando.”



Carlos Leija
“Pizza Planeta, el mejor lugar de la galaxia: videojuegos gratis, ríos de cerveza y árboles de comida preferida.”



Óscar Orio
“El planeta Chuck Norris; antes era un paraíso pero lo destrozó en diez minutos y ahora es un paraje desértico.”



Marcos Fernández
“Yo propongo el planeta Hobby Consolas, en el que habitan montones de maletines. Es broma, tontis.”

YA SOMOS

398.500 EN **FACEBOOK**
www.facebook.com/hobbyconsolas



118.500 EN **TWITTER**
@Hobby_Consolas

SUBEN



HELLO GAMES, que ya trabaja en su próximo proyecto cuando apenas acabamos de empezar a explorar la galaxia infinita de *No Man's Sky*. Esta vez prometen probar "un pequeño experimento". ¿Será *No Man's Sea*? Vale, perdón.



RiME por fin tiene nueva editora y fecha tras la ruptura de Tequila Works con Sony. Ahora, Grey Box y Six Foot serán las encargadas de lanzarlo en 2017 para PS4 y otras consolas. Es lo justo tras el susto. Y "RiMA".



LAS FERIAS Y EVENTOS que trae consigo la vuelta al cole de septiembre, como el de Sony el día 7 (aquí huele a Neo), una posible Direct o la Tokyo Game Show, del 15 al 18. NX ha marcado en Facebook "Tal vez asista".



DETECTIVE PIKACHU, la primera superproducción de acción real de Nintendo desde aquello de Mario Bros, tras un acuerdo "Legendary" con la productora de El Caballero Oscuro o Pacific Rim. Se rodará en 2017.

BAJAN



LOS INCENTIVOS por reservar el pase de temporada de *FF XV*, el nuevo cebo para sacarnos la pasta por algo que aún no sabemos si existe. Como dice el refrán: nunca vendas la piel del Chocobo antes de cazarlo.



EL ONLINE FANTASMA de *No Man's Sky*, tras el intento fallido de encuentro entre dos jugadores y la desaparición de la etiqueta 'En línea' en la caja de su edición limitada... mediante una pegatina. Inquietante.



DEEP DOWN, la prometedora aventura a lo *Dark Souls* de Capcom, en la cuerda floja tras la última extensión de registro de la marca: vamos, que o lo lanzan antes de la fecha límite o pierden la licencia.



LA TIRADA LIMITADA del modelo de 2TB de Xbox One S, lo que significa que dejaremos de verlo en las tiendas si esperamos demasiado. Más vale que las nuevas configuraciones estén a la "alTera".

COSPLAYER DEL MES





Fotografías: Bluemoon Photography / Octopix

Manlima Cosplay

GERALT Y PHILIPPA

¿Cuál fue vuestro primer cosplay?
Ambos comenzamos en 2009 por separado, y como pareja desde 2014, con los cosplays de Morrigan y Hawke, de *Dragon Age*.

¿Cuál diríais que es vuestro mejor trabajo?
Los cosplays de los que nos sentimos más orgullosos son los de *The Order: 1886* porque han sido los trajes más complejos que hemos hecho en cuanto a confección, materiales y nivel de detalle.

¿Cuánto cuesta hacer un buen cosplay?
Nosotros nos tomamos bastantes meses de trabajo entre investigación, planificación, búsqueda de materiales y confección, pero dependiendo del disfraz suele oscilar entre los 300-700 euros.

Vuestro juego, saga y personaje favoritos son:
Para Arshan (él): *Shadow of the Colossus*, la saga *Kingdom Hearts y* Daxter. Para Helen (ella): *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, la saga *Pokémon* y el personaje Eir, de *Guild Wars 2*.

¿Cuál ha sido vuestro mayor logro?
Haber tenido el honor de representar a nuestro país en competiciones internacionales.

¿Cuál y cuándo será vuestra próxima creación?
Asistiremos a la Japan Weekend de Madrid. Tenemos pendiente al Vindicador Maraad, aunque preferimos no revelar aún nuestro próximo traje...

▶ **FACEBOOK:** Manlima Cosplay ▶ **DEVIANTART:** Manlima

LA POLÉMICA

¿Te crees la filtración de Nintendo NX?



El portal Eurogamer asegura que será una portátil con cartuchos, partes desmontables, procesador Tegra y conexión al televisor. ¿Verdad o bulo?



Hay que filtrar el grano de la paja

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

El "desayuno con rumores" ha sido el pan nuestro de cada mañana desde hace meses. Como casi todos, yo también estoy hastiado de dimes y diretes —¿os acordáis de aquella botaratada del mando ovalado?—, pero, en este caso, Eurogamer ha dado detalles muy concretos, y no es el típico medio charlatán, así que yo le doy mucha credibilidad. Seguro que Nintendo tiene aún un par de ases en la manga, pero las líneas maestras están definidas, y espero que no tarden mucho en corroborarse (o no), para que podamos hacernos ya una verdadera idea del futuro de la compañía.

Yo confiaba en que NX fuera una consola de sobremesa "convertible en portátil", y no a la inversa, pero, bien mirado, sería el movimiento lógico. Competir directamente contra PS4 y Xbox One (y sus sucesoras) sería un acto quijotesco. Al mismo tiempo, el ámbito portátil es un paraíso en el que la Gran N se mueve como pez en el agua y donde no tiene rival, con el añadido de que sigue teniendo un peso esencial en Japón, a diferencia del mercado de sobremesa. Eso sí, espero que el supuesto híbrido se desmarque al 100% de los móviles. Si es cierto que tendrá una potencia a caballo entre Wii U y PS4, habrá que ver qué pasa con el apoyo de las third parties para los títulos multiplataforma —que ya sabemos que los habrá, como *Dragon Quest XI* y *Project Sonic 2017*—, y también con el precio. Ojalá la fusión supere a la de Gogeta. ■

+ A FAVOR

HarryMason
“Tiene sentido, Nintendo lleva dando tumbos en consolas de sobremesa desde Nintendo 64.”

Ted Mosby
“Viendo lo muchísimo que me ha gustado el off-TV en Wii U, sería una muy buena jugada.”

Loshobbit
“Imaginad una PS4 portátil; ahora bien, como tenga gráficos de PS Vita, veo a una nueva SEGA.”



He perdido el sentido del rumor

Por **Gustavo Acero** @Gustarfox

No

El "NX podría" ha pasado al "NX es" en un ejercicio de videncia periodística digna del tertuliano más iluminado de Cuarto Milenio. Y no es la credibilidad de medios serios como Eurogamer la que cuestiono, sino la de sus fuentes, por muy potable que me parezca la idea. Pero son tantos los bulos que hemos digerido en los últimos tiempos (ese "mandopantalla" elíptico o la víspera de cualquier Direct), que he perdido la fe en toda filtración previa al anuncio oficial. Tampoco nos dejemos engañar por la amnesia que provoca la sobreinformación de Internet: lo de la portátil con cartuchos, partes desmontables y conexión a la TV no es más que un *crossover* de rumores y patentes que Nintendo ha registrado desde el año pasado, y por eso me extraña que esa sea la gran (o, al menos, la única) revelación que se guardó en el E3 para evitar plagios.

Lo que veo en estas filtraciones es, más bien, la sed de atención de varios "cuñaos" de NeoGAF y falsos *insiders* como Emily Rogers, que se dedican a activar el aspersor de predicciones basadas en el sentido común para apuntarse el tanto cuando una de ellas se cumple por pura probabilidad matemática. Ojalá revelen ya el enigma NX para cortarle el grifo a estas fuentes de agua reciclada, mientras añoro la época en la que mi filtrador de N64 fue un VHS para socios Club Nintendo titulado *Top Secret*, qué concepto tan lejano. ■

+ EN CONTRA

Espiru
“Es un rumor especulativo como los que hubo sobre *Zelda*, que no acertó casi ninguno.”

MR. T
“No puede ser cierto. Se haría autocompetencia en un mercado con poco futuro que ya lidera.”

Alundra89
“Qué bajonazo me ha entrado... Espero que Nintendo se pronuncie y lo desmienta.”

En la encuesta de **Twitter** ha ganado el **No** con un **58%** de votos. Votos totales 1.271

Participa en: @Hobby_Consolas



Persona 5

ESTUDIANTES REBELDES EN TOKIO

PLATAFORMAS
PS4 | PS3

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Atlus

DISTRIBUIDOR
Atlus

PRECIO
Desde 51,16 € (importación)

LANZAMIENTO
15 de septiembre (Japón)
14 de febrero de 2017 (Europa)

Hace tiempo que *Persona* se consolidó como mucho más que una subsaga de *Megami Tensei*, y esta quinta entrega es uno de los juegos más esperados por los japoneses... y por nosotros.

Al igual que sus predecesores, el juego se desarrolla en el Tokio contemporáneo, y nuestro "mudo" protagonista es un estudiante de instituto, sin nombre predefinido y al que nosotros mismos bautizamos. Tras un altercado en el que nuestro joven héroe ataca a un hombre que está acosando a una chica, le transfieren a la Shujin Academy en Tokio.

En su nueva vida reside en la cafetería Cafe Le Blanc, regentada por un amigo de sus padres. En el instituto conoce a nuevos amigos: el problemático Ryuji Sakamoto y la introvertida Anne Takamaki. También se topan con Morgana, una extraña criatura con forma de gato que puede tomar distintas formas, desconoce su origen y busca respuestas. Todos logran despertar sus Persona, manifestaciones de sus psiques que les otorgan un gran poder, y forman una organización a la que llaman "Phantom Thieves of Hearts", con el objetivo de cambiar el mundo a mejor. Para ello se adentran en El Palacio, un extraño lugar creado por las mentes distorsionadas de los adultos, desde donde es posible limpiar la corrupción que hay en el corazón de la gente.

La vida en el instituto

Esta entrega también transcurre a lo largo de un año escolar completo, y durante la partida podemos realizar todo tipo de tareas secundarias como salir con amigos, ir a restaurantes y a cines, estudiar, pescar, boxear o incluso tomar trabajos a tiempo parcial. Hacer todas estas cosas no sólo sirve para pasar el rato, sino que gracias a ellas podemos potenciar los parámetros de nuestro personaje. Además, hay un sistema llamado Cooperation (similar a los Social Links de *Persona 3* y *4*), mediante el cual es posible profundizar en las relaciones con otros personajes del juego para obtener diversos beneficios.

Los combates son por turnos, como es habitual: nuestros personajes invocan a sus Persona para poder luchar, y dependiendo del Persona que tengan asignado son capaces de acceder a diferentes hechizos y habilidades. Es posible obtener nuevos Persona negociando con los demonios enemigos contra los que combatimos, un método clásico de los *Megami Tensei* del que esta subsaga había prescindido desde *Persona 2*. Por otra parte, el juego incluye cinco niveles de dificultad (el más difícil de ellos se desbloquea tras haber completado el juego).

Y atención, porque Deep Silver acaba de anunciar que *Persona 5* llegará a Europa el 14 de febrero de 2017. La versión de PS3 costará 49,99 euros, mientras que la de PS4 tendrá un precio de 69,99 euros. Eso sí, esta entrega también nos llegará en inglés. ■





1 El poder de los Persona permite a nuestros personajes enfrentarse a enemigos de todo tipo.

2 La negociación con demonios es una característica clásica en los *Megami Tensei*. Conseguir contratos con demonios nos permite obtener nuevos Persona.

3 Los combates son por turnos, y en ellos es muy importante explotar las debilidades del enemigo.

4 Los "Phantom Thieves of Hearts", liderados por nuestro protagonista, utilizan máscaras y asaltan lugares como este casino para llevar a cabo sus objetivos.

5 Visitamos distritos como Shinjuku, Shibuya y Yongenjaya, e incluso zonas de las afueras de Tokio.

6 La edición "Take Your Heart" también estará en Europa (sólo para PS4), y ya podéis reservarla. Incluye la banda sonora en CD, un peluche de Morgana, un libro de ilustraciones, la cartera de la Shujin Academy y el juego en caja Steelbook, todo ello dentro de una gran caja de coleccionista. Costará 89,99 €.





EL PROTA Y SUS AMIGOS DESPIERTAN SUS PERSONA Y FORMAN UNA ORGANIZACIÓN

THE DAY BREAKERS, EL ANIME



Tal como sucedió con *Persona 3* y *4* (de los cuales se hicieron series, OVA y películas de anime adaptando y expandiendo sus historias), *Persona 5* también va a tener su propio anime. Se llama *The Day Breakers*, empieza a emitirse en Japón este 3 de septiembre y es una precuela del juego. Ha sido producido por el estudio A-1 Pictures, que ya trabajó en anteriores animes de *Persona* y en series tan populares como *Fairy Tail* y *Sword Art Online*.





Imprisoned Palm, una novela visual de Capcom para móviles

Capcom está decidida a asaltar el mercado de los juegos para móviles con fuerza, y una de sus apuestas es esta novela visual, destinada sobre todo a la audiencia femenina. Ya disponible en Japón para Android e iOS, en este juego conocemos los pensamientos de Haruto, un joven que está prisionero en una isla.



632.135

unidades vendidas de Yo-Kai Watch 3 en su primer fin de semana en Japón



Spike Chunsoft quiere reeditar juegos en Steam

La compañía ha publicado una encuesta en Twitter en la que pregunta a sus seguidores qué juego les gustaría ver en Steam. Lo más interesante es que algunas de las opciones son de títulos inéditos en Occidente (*428* y *Kenka Bancho Otome*), que serían editados fuera de Japón por primera vez.

Aquí TOKIO



Samurai Warriors Sanada Maru To, para PS4, PS3 y Vita

Omega Force es conocida por sus juegos de acción "musou", en los que nos enfrentamos a hordas de enemigos. Después de *Dynasty Warriors*, su segunda saga más prolífica es *Samurai Warriors*, ambientada en la era Sengoku de la historia japonesa. Esta próxima entrega sale en Japón el 23 de noviembre.



Eiji Aonuma podría trabajar en una nueva propiedad intelectual

Aonuma no ha hecho más que *Zelda* desde *Ocarina of Time*, pero recientemente ha asegurado que Nintendo quiere que cree una nueva IP. De momento, lo único que ha dicho sobre ello es que le gusta "la idea de un juego en el que pueda vivir como ladrón".



SD Gundam G Generation Genesis, el 22 de noviembre en Japón

Este nuevo juego de acción basado en la serie de mechas por excelencia saldrá para PS4 y PS Vita (la versión de PS3 ha sido cancelada). Incluirá 650 Gundams distintos, extraídos de las muchas series.



Una gran área dedicada a Nintendo en Universal Studios Japan

Este gran parque de atracciones, ubicado en Osaka, prepara una enorme zona inspirada por *Mario* y otras sagas de Nintendo. La sección de Nintendo podría tener una inversión de 500 millones de dólares (en comparación, la de Harry Potter costó 400), y se espera que esté disponible para 2020.



6.000.000

de personas han jugado ya a Final Fantasy XIV (sin contar pruebas gratuitas)



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Pokémon Go, un fenómeno móvil

El blog de Kagotani

Pokémon Go ha llegado por fin a Japón. Viene con una capa adicional de marketing, con socios (McDonald's) que te garantizan encontrar una criatura específica. Y ha desatado la locura tanto como en cualquier otra parte del mundo. Los corredores de bolsa se volvieron locos con *Pokémon Go*... y se echaron un poco atrás cuando se dieron cuenta de que Nintendo no lo había "hecho" realmente. Como de costumbre, la gente no escucha ni lee lo que se dice; Nintendo anunció hace tiempo que el desarrollo corría a cargo de Niantic.

Éxito de Niantic

¿Y por qué Niantic? Porque ya habían desarrollado un juego llamado *Ingress*, basado en la realidad aumentada y en la geolocalización. Pero los japoneses llevamos ya tiempo habituados a la geolocalización, y *Shirotsuku* (un juego de Cave) ya hizo que la gente viajara por el país hace años. *Ingress* añadió la realidad aumentada. Pero, ¿podría Niantic haber hecho *Pokémon Go* para 3DS? Quizás. Puede que Nintendo no haya aprovechado lo suficiente las características de realidad aumentada de su portátil, aunque sin una tarjeta SIM en la consola no sería lo mismo que en el móvil. Y, después de todo, la versión de PS Vita con tarjeta SIM nunca llegó muy lejos... En cualquier caso, los corredores de bolsa tuvieron tanta prisa en vender acciones de Nintendo como la tuvieron en comprarlas poco antes, y es probable que se echen a por ellas otra vez pronto, cuando vean todo el dinero que el juego está generando. Esta situación ilustra bien lo poco que entienden sobre videojuegos.

Cambiando de asunto, mucha gente se apresuró en señalar que *Pokémon Go* no es un buen juego, y que su increíble éxito sólo se debe a su propiedad intelectual. Bueno, al fin y al cabo es un juego para móviles, y los móviles no son plataformas pensadas para videojuegos: son dispositivos en los que matamos el tiempo. No hace falta un gran juego para eso, y en ese sentido no puede ofrecer lo mismo que una consola portátil. Pero cazar Pokémon con el smarpthone que siempre llevas encima es un gran comienzo, y un concepto que va más allá del dispositivo o la propiedad intelectual: a la gente le gusta socializar.



Socializar con un videojuego

Ya pasó algo similar con *Monster Hunter* en portátiles, pues muchos de sus usuarios no eran jugadores habituales sino gente que quería socializar alrededor del mismo punto de interés. Al final, la gracia está en sentarse juntos para cazar monstruos y hablar de lo que surja. Podríamos ver *Pokémon Go* como una extensión de esto, o incluso como una prueba para la próxima generación de hardware de Nintendo. Sin duda, la aplicación que están preparando de *Animal Crossing* también será útil a Nintendo en este sentido.

Las personas que conozco en el sector de juegos para móviles en Japón están un poco preocupadas. Ya preveían una bajada en el rendimiento de sus juegos ante la llegada de Nintendo, pero además de eso también llevan un tiempo contemplando un mercado sobreexplotado, con cada vez menos espacio para el crecimiento. Tal como me contó un gran editor para móviles en el anterior Tokyo Game Show, los costes para desarrollar y promocionar un juego móvil se han elevado tanto como los de un juego para consola portátil. Y lo que es peor: mientras que en las portátiles basta con que la gente compre los juegos, los juegos para móviles suelen ser free-to-play en los que hay que convencer a un porcentaje importante de sus usuarios de que se gasten algo de dinero en él. Así que, ¿por qué no volver a centrarse en juegos para portátiles?

Puede que la inminente presentación oficial de NX nos dé algunas respuestas. Al principio se decía que NX iba a ser un sistema operativo que unificaría la experiencia de consolas portátiles y de sobremesa. Si finalmente se trata de un dispositivo que abarque ambas finalidades, tendría sentido. ■

A LA GENTE LE GUSTA SOCIALIZAR: SENTARSE JUNTOS, CAZAR MONSTRUOS Y HABLAR DE LO QUE SURJA


MAFIA III

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 7 DE OCTUBRE ■ HANGAR 13 (2K GAMES) ■ AVENTURA

UNA FAMILIA BIEN AVENIDA

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Este otoño nos harán una oferta que no podremos rechazar. *Mafia*, uno de los capos del hampa, se retrotraerá a la Nueva Orleans de 1968 para reclamar su parte del pastel, y su venganza será terrible.

Mas allá de las remasterizaciones de *GTA V* o *Sleeping Dogs*, nadie ha apostado aún por los sandbox de mafiosos en PS4 y Xbox One. Sin embargo, 2K y Hangar 13, su estudio de nuevo cuño, van a romper la baraja con la tercera entrega de *Mafia*, una saga que quiere reivindicarse, tras dar el golpe con su primer atraco e irse de vacío con el segundo.

Para llevar a cabo la redención, se ha apostado por mantener la ambientación histórica, pero abrazando la libertad que da la tierra de las oportunidades. Así, uno de los pilares de *Mafia III* será su genial recreación de la Nueva Orleans de 1968, rebautizada como New Bordeaux y planteada como un verdadero mundo abierto, un concepto que en las entregas previas sólo era parcial. Allí, se pondrá el foco sobre Lincoln Clay, un huérfano afromericano sin nada a lo que agarrarse. Tras crecer en un orfanato y trabar amistad con dos miembros de la mafia negra, un padre (Sammy) y su hijo (Ellis), se alistó para combatir en la guerra de Vietnam. A su vuelta, dicha mafia será traicionada y borrada del mapa por la italiana, dirigida por un padrino llamado Sal Marcano, y nuestro antihéroe, el único superviviente, clamará "vendetta" a los cuatro vientos. La tormenta está servida.

La familia es lo primero

"La familia no son aquéllos con los que has nacido, sino aquéllos por los que estás dispuesto a morir". Con ese mantra grabado a fuego, Lincoln Clay levantará una nueva familia a partir de las cenizas de la anterior, y su sed de venganza azotará a New Bordeaux como un huracán.

Mafia III no tendrá nada que envidiar a una película de hampones. La narrativa será uno de los ejes del juego y se tomará una licencia poco habitual. Como si de un docu- »

PADRINOS ITALOAMERICANOS

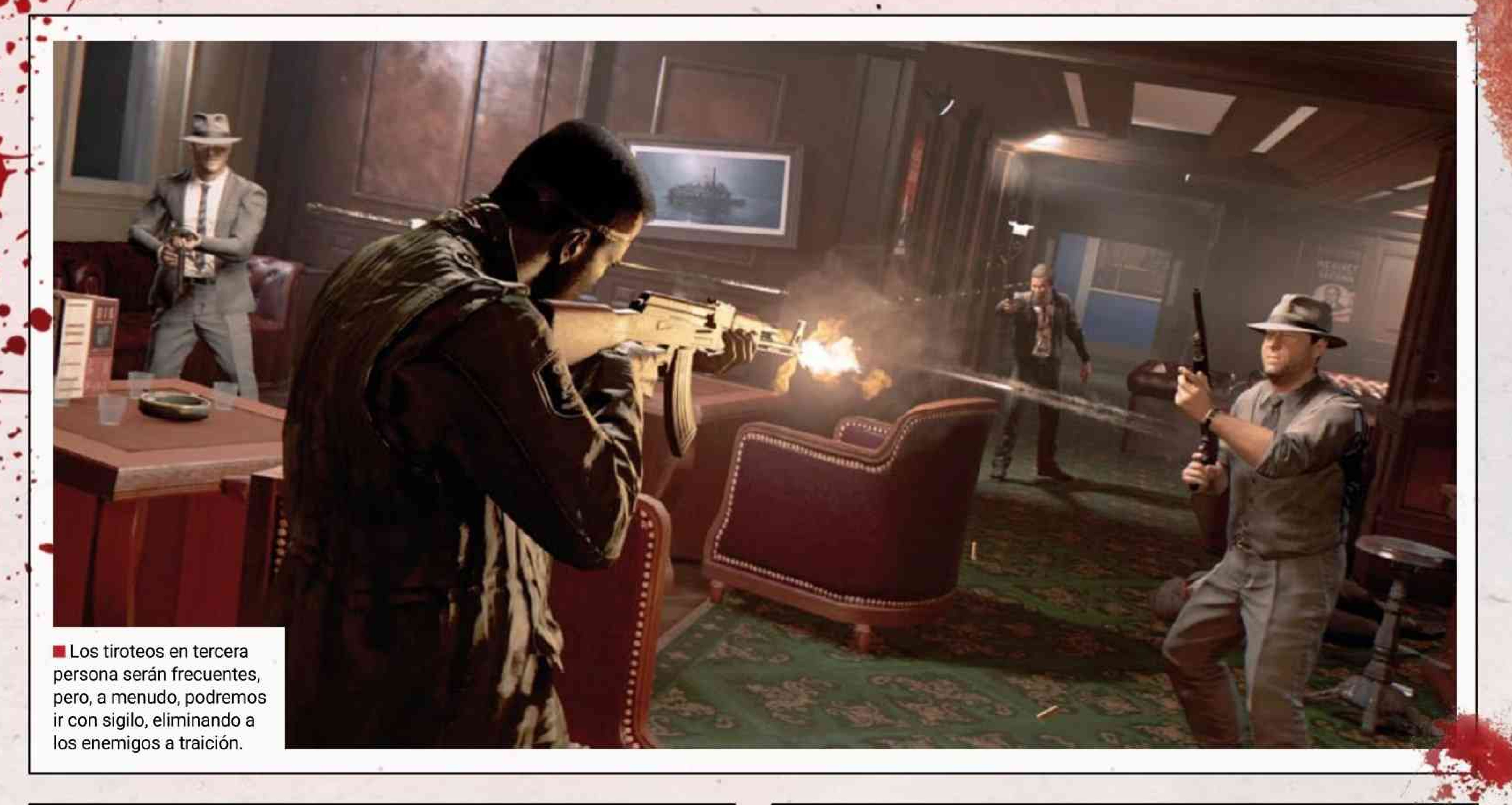




MAFIA. La primera entrega de la saga salió en 2002 para PC y, más tarde, llegaría a PS2 y Xbox. Se ambientaba en los años 30, en Lost Heaven, una ciudad ficticia de Estados Unidos, y el protagonista era Thomas Angelo, un taxista devenido en mafioso.



MAFIA II. La secuela, lanzada en 2010 para PS3, Xbox 360 y PC, tenía como protagonista a Vito Scaletta y se ambientaba a finales de los 40, en Empire Bay, una mezcla de San Francisco, Chicago y Nueva York.



Los tiroteos en tercera persona serán frecuentes, pero, a menudo, podremos ir con sigilo, eliminando a los enemigos a traición.



El juego estará doblado al castellano, algo que siempre se agradece, especialmente en los sandbox, con sus conversaciones al tiempo que se está al volante.



En las reuniones con los lugartenientes, tendremos que decidir a quién darle el control de las zonas conquistadas. Cada uno otorgará unas ventajas diferentes.

ESTE AÑO, CRUZAMOS EL MISISIPI

La ambientación será diferente a la de casi cualquier otro sandbox, tanto por la época como, sobre todo, por la ubicación geográfica.



New Bordeaux, alias Nueva Orleans, estará dividida en diez distritos muy diferenciados. Habrá un pantano, una zona de mansiones, el famoso barrio francés... Podremos entrar en muchos edificios, como los clubes de jazz.



Los coches de época, lejos de ser tartanas, darán pie a espectaculares persecuciones y tiroteos en marcha, aunque serán ficticios, como en casi todos los sandbox. El mayor protagonismo correrá a cargo de los "pesados" muscle cars.



La BSO dejará huella, tanto por las emisoras de radio como por los temas que sonarán durante algunas misiones. Escucharemos a Creedence Clearwater Revival, Jimi Hendrix, Dusty Springfield, los Rolling y muchos más.



La narrativa será digna de una película, gracias a la dureza y al estilo de las secuencias de vídeo, firmadas por 2K Czech. Mientras jugamos, al realizar algunas ejecuciones, el plano cambiará brevemente para destacar su crudeza.



» mental en VHS se tratara, habrá un personaje secundario, Jon Donovan, exagente de la CIA, que contará las peripecias del que fuera su compañero de fatigas en la guerra de Vietnam. Las escenas de vídeo serán dignas de una película, tanto por la manera en que estarán "rodadas" como por el carisma de los numerosos personajes. No faltarán temas como la corrupción de políticos y policías, el tráfico de drogas, la prostitución, las apuestas ilegales...

Lincoln no podrá llevar a cabo su plan él solo, así que se aliará con otros tres maleantes, todos con motivos para odiar a los transalpinos: Cassandra, Thomas Burke y Vito Scaletta. La primera, la implacable líder de la mafia haitiana, será una amante del vudú con ganas de erradicar el tráfico de personas. El segundo, mandamás de la mafia irlandesa, será un anarquista alcohólico y amante de los juegos de azar que, tras ser humillado por los italianos, los odia a muerte. El tercero, que fue el protagonista de *Mafia II*, vivirá exiliado en New Bordeaux y, sacudido por su pasado, buscará venganza contra los que fueran sus hermanos.

La lealtad tiene su precio

Cassandra, Burke y Vito serán nuestros tres lugartenientes, lo cual entroncará con un interesante sistema de confianza. A medida que conquistemos los diez distritos de la ciudad —para lo cual será necesario tomar el control de ciertos negocios y enclaves—, tendremos que elegir cuál de ellos preferimos que se ocupe de su gestión. Según la elección, recibiremos unas ventajas u otras, lo que condicionará la forma de jugar, y solicitar que nos refuerzos en medio de misión. Sin embargo, lo que más nos intriga de este sistema es que los subalternos podrán molestarse y traicionarnos si no les damos nada, lo que aparentemente podría hacer que tengamos que liquidarlos y, por tanto, perder las potenciales habilidades asociadas a ellos. Según Hangar 13, la narrativa responderá a nuestras decisiones y la historia de cada jugador será única, así que, si de verdad el argumento tiene diferentes ramificaciones y finales, podemos estar ante una aventura muy interesante, cercana a los grandes referentes del rol.

Un criminal sin compasión

Mafia III tendrá todos los componentes de un buen sandbox. Sus creadores rehúyen la comparación con *GTA*, pero lo cierto es que recuerda a la saga de Rockstar, y para bien. Al desarrollarse en un mundo abierto, tendremos infinidad de vehículos de los 60 para ir de aquí para allá, y habrá espectaculares secuencias motorizadas que se saldarán con tiros, neumáticos reventados y vueltas de campana. Los coches se podrán usar, incluso, para aterrorizar a algún rehén al que tengamos que sonsacar.

Cuando vayamos a pie, tendremos mucha libertad para ser sigilosos o entrar en los sitios por las bravas. En el primer caso, Lincoln podrá agacharse, estrangular a los enemigos por sorpresa o enfrentarse a ellos cuerpo a cuerpo. En el segundo caso, al ser en tercera persona, los tiroteos »

LA NARRATIVA RESPONDERÁ A NUESTRAS DECISIONES Y CADA HISTORIA SERÁ ÚNICA



■ En una de las misiones más espectaculares, habrá que infiltrarse en una fiesta organizada dentro de un barco de vapor, para explicarle cuatro cosas a un capo.



■ Hangar 13 ha recreado toda la turbiedad del mundo del hampa, y eso incluirá la prostitución. En los burdeles, la libido estará a flor de piel y hasta veremos orgías.

» se servirán de un sistema de coberturas que permitirá apoyarse y saltar sobre ciertas superficies. La sangre brotará a chorros, y algunas ejecuciones serán salvajes: cabezas estampadas, cuchillos clavados en los ojos, cuellos rebanados, andanadas de puñetazos... El Pegi +18 estará más que justificado. En cuanto a coleccionables, sabemos que habrá revistas de Playboy, cuadros de Alberto Vargas y carátulas de álbums clásicos.

Un blues de los años 60

Para *Mafia III*, Hangar 13 ha trabajado con su propia tecnología. A falta de ver el tamaño exacto de la ciudad, la variedad de ambientes será excelsa, desde el distrito francés, con sus clubes de jazz y sus luces de neón, hasta la zona de los pantanos, tan propios del Estado de Luisiana. El ciclo día-noche dejará grandes detalles lumínicos, y el guionista Bill Harms nos ha puesto sobre aviso de los aguaceros cuando estemos en la ciénaga. Sí tenemos algunas dudas sobre las físicas de los coches y los vuelcos en las secuencias de acción, por lo visto en algún tráiler, pero esperemos que estén bien resueltas en la versión final.

La parcela sonora será de las que hacen época. Sólo con los tráilers y las demos que se han visto hasta ahora, se nos hace ya la boca agua. Habrá más de 100 temas, y la calidad será de aúpa. Tal es el caso de "Bad Moon Rising" (de Creedence Clearwater Revival), "Son of a Preacher Man" (de Dusty Springfield) o "Paint It Black" (de los Rolling Stones). Lo mejor es que muchos temas no sólo sonarán en la radio, sino también como fondo en ciertas misiones, y habrá clubes con bandas tocando en directo. Creednos: es de lo mejor que hemos visto jamás en un sandbox. Añadid a eso un doblaje al castellano tan cuidado como es habitual en los títulos de 2K.

Mafia III desatará su furia en mes y medio, y las autoridades ya están advertidas de que puede causar más estragos que el Katrina. ■

NO ES PAÍS PARA FLOJOS

La ambientación en 1968 no es un asunto baladí. Se trata de uno de los años más convulsos de la historia de Estados Unidos, y Lincoln Clay ejemplificará muchos de sus conflictos.



La segregación racial estaba a la orden del día, y gente como Martin Luther King intentaba acabar con ella. También se tocará el tema de la esclavitud, a través de Cassandra, de origen haitiano.



La guerra de Vietnam causó infinidad de protestas sociales, y nadie mejor que Lincoln Clay para encarnar su horror, pues combatió con el ejército estadounidense contra el Vietcong.



La violencia es inherente a un país con unas leyes tan laxas para la tenencia de armas, y el juego no escatimará en criminalidad: asesinatos a sangre fría, interrogatorios, secuestros...

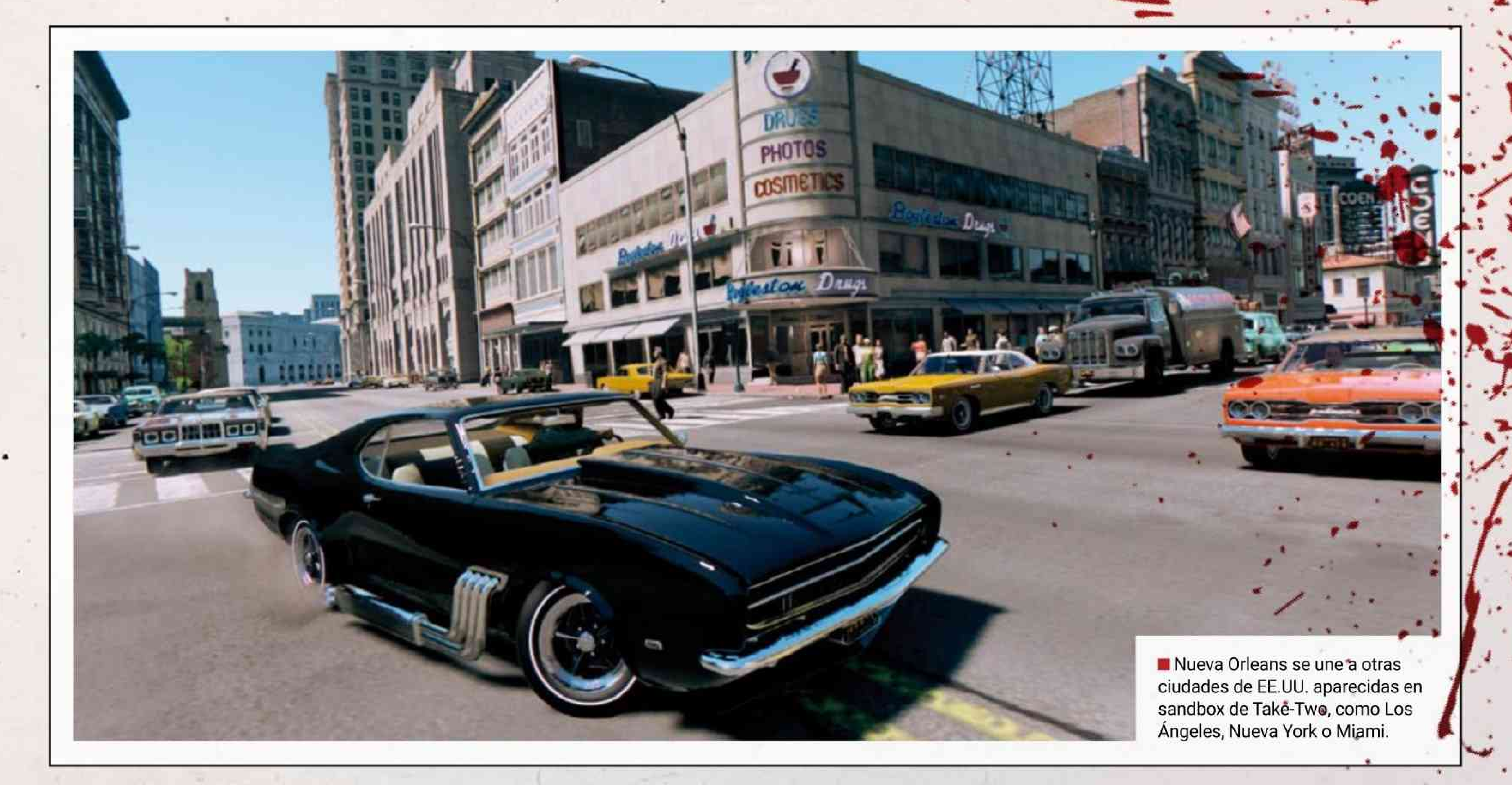


■ La ambientación será sublime, en especial en el barrio bohemio, en cuyos garitos habrá bandas de jazz tocando en directo.


■ El distrito del pantano será uno de los más peculiares. Lincoln sabrá nadar, pero zambullirse será un deporte de riesgo, pues Luisiana es muy rica en cocodrilos.



■ Si ninguneamos en exceso a alguno de nuestros lugartenientes, nos pondrá una cruz y deberemos cantarle las cuarenta. Lincoln no se andará con remilgos.



■ Nueva Orleans se une a otras ciudades de EE.UU. aparecidas en sandbox de Take-Two, como Los Ángeles, Nueva York o Miami.

HABLAMOS CON BILL HARMS



GUIONISTA DE MAFIA III



« Ésta es la primera entrega de la saga que tiene un verdadero mundo abierto »

¿Qué hace diferente a *Mafia III* respecto a otros sandbox?
No puedo hablar por otras sagas, pero estoy muy orgulloso de nuestro mundo abierto. Es la primera entrega de la saga que tiene un verdadero mundo abierto, y hemos trabajado duro para encajarlo en la narrativa del juego y hacer que todo se sintiera conectado. Por ejemplo, si tienes como objetivo a Tony Derazio, un lugarteniente de la mafia que gobierna el centro de la ciudad, primero debes fijarte en sus negocios sucios y armar bulla. Eso implica fraudes, sobornos y extorsión. Cada acto que llevas a cabo perjudica a la mafia y te confiere poder.



¿Por qué habéis elegido la ciudad de Nueva Orleans y por qué el nombre en el juego es New Bourdeaux?
Hemos llamado así a nuestra versión de Nueva Orleans porque tuvimos que hacerle ajustes por razones jugables. La real es muy plana, por ejemplo, y queríamos más variedad en su geografía. Las calles son también estrechas, lo cual no es propicio para ir con un veloz muscle car. Por eso, tomamos todo lo que le gusta de Nueva Orleans a la gente y le dimos una vuelta, para apoyar nuestra visión de cómo debería verse y jugarse la aventura. En cuanto a la elección, es un lugar perfecto para un *Mafia*. Tiene una larga historia de crimen organizado, desde finales del siglo XIX, y tuvo al longevo capo Carlos Marcello.

El juego parece una película, así que, ¿qué filmes os han inspirado?
Investigamos mucho, y parte del proceso fue ver películas de mafiosos y leer novelas. En cuanto a imagen, el rango abarca desde documentales, como "Cocaine Cowboys" e "Intocable", hasta películas como "Uno de los nuestros", "The Prophet" (una película francesa), "The Town" y, por supuesto, "El Padrino". Yo, personalmente, me inspiré mucho en las novelas de Parker, escritas por Richard Stark, y en el trabajo de Jim Thompson y George V. Higgins. No es que hayamos tomado directamente nada de esas obras, sino que han actuado como una hoja de ruta para ver qué se podía hacer y qué se había hecho ya. Para escribir una buena historia en un género concreto, necesitas estar muy versado en él.

Lincoln Clay es un personaje interesante, porque es afroamericano, luchó en Vietnam, fue traicionado por la mafia italiana y tiene una peculiar visión de lo que es la familia. ¿Cómo afecta eso a la historia?
Lincoln es alguien que nunca ha tenido mucho en la vida. Creció en un orfanato católico y, cuando cerró, tropezó con Sammy Robinson, un mafioso. Pero, aun así, Lincoln no consideraba que tuviera un sitio en el mundo, y es por eso que se unió al ejército y fue a Vietnam. Tiene un vacío en su interior que siempre ha tratado de llenar. Por eso, cuando Sal Marcano mata a Sammy y Ellis, le arrebatan lo que hubiera podido tener en su niñez. Eso genera la tormenta perfecta en él: tendrá su venganza, cueste lo que cueste.

El juego se ambienta en 1968, un año conflictivo en EE.UU., espe-



Aunque Hangar 13 es un estudio nuevo, cuenta con muchos diseñadores, artistas y programadores que trabajaron en las dos entregas anteriores de *Mafia*.



Bill Harms no quiso concretar cuánto durará la historia, pero sí nos dijo que habrá misiones secundarias para cada lugarteniente y sus subalternos.



cialmente por el racismo, con el asesinato de Luther King, el Poder Negro en los Juegos Olímpicos de México o el Ku Klux Klan. ¿Cómo se trata un asunto tan sensible?
Hemos trabajado duro para hacer el juego lo más fiel posible, así que hemos hecho mucha investigación. Vimos documentales como "Espías del Misisipi", acerca del intento del gobierno de infiltrarse en el movimiento por los derechos civiles, y "Take This Hammer", cuyo final es particularmente potente cuando trata la creación de la palabra "nigga" y lo que representa.

Otra cosa sobre la que dimos vueltas fue una entrevista que Jim Brown dio a Playboy en 1968, en la que contaba que fue parado por la policía porque su coche había "tirado polvo sobre gente blanca". La única razón por la que sus amigos y él pudieron librarse fue que uno de los policías le reconoció y sabía que jugaba al fútbol americano. Después de leer y oír esas historias, sabíamos que debíamos tocar temas de racismo y lenguaje de una forma delicada y auténtica. El juego no va de racismo, pero, por la época, el lugar y el protagonista, juega un rol en la aventura.

La violencia es una parte importante del juego. ¿Cómo ha sido el acercamiento? ¿Y el de la guerra de Vietnam?
Lincoln estaba en las fuerzas especiales durante su etapa en Vietnam, así que recibió entrenamiento especial no sólo en cuanto a lucha, sino también en cuanto a guerra psicológica. Uno de sus objetivos es no sólo eliminar a los hombres de Sal Marcano, sino también aterrorizarlos. Hemos trabajado duro para que el juego reflejara eso, y es lo que justifica los diversos enfoques jugables. Puedes ir disparando a lo loco o tomártelo con sigilo, acabando metódicamente con tus enemigos.

Muchos sandbox tienen problemas con la conducción de los vehículos. ¿Cómo habéis gestionado ese apartado?
Me encanta la conducción en nuestro juego. *Mafia III* se ambienta en 1968, una edad de oro para los muscle cars, y uno de nuestros pilares son las secuencias de acción al estilo de Hollywood, así que dedicamos mucho tiempo a ajustar el manejo y los coches para hacerte sentir como en una película de Steve McQueen.

«CON LOS COCHES, QUEREMOS HACERTE SENTIR COMO EN UNA PELÍCULA DE STEVE MCQUEEN»



¿Cómo funciona el sistema de lugartenientes? ¿Podemos tenerlos a los tres contentos al mismo tiempo? ¿Hay distintos finales o bifurcaciones según las decisiones?
A medida que tomas negocios y distritos, necesitas cederle sus operaciones diarias a uno de los tres lugartenientes, todos codiciosos y egoístas. Obviamente, lo quieren todo, así que, si no lo consiguen, se enfadan, algo que se reflejará al jugar. Por ejemplo, si tensas la cuerda con Burke, te traicionará y tendrás que lidiar con él. Pero es posible mantenerlos a los tres contentos o sólo a uno. El sistema está regido completamente por las decisiones del jugador, lo cual afecta a los diálogos o las reacciones de tus subalternos.

Dependiendo de a quién pongamos a cargo de los negocios, recibiremos diferentes recompensas y ventajas. ¿Cómo afecta eso al equilibrio del juego?
Las ventajas que recibes de los lugartenientes están diseñadas para fomentar diversos estilos de juego. Si quieres volarlo todo, querrás darle negocios y distritos a Burke, que desbloqueará explosivos. Si quieres armas de uso rápido, querrás desbloquear el equipo de asalto de Vito, que te enviará material pesado. Hemos estado mucho tiempo creando armas desbloqueables, mejoras y otros elementos que ayudarán a cada jugador a definir su experiencia de juego. ■



40 JUEGOS INDIE

PARA DISFRUTAR HASTA FINAL DE AÑO

Los títulos independientes siguen siendo una inagotable fuente de alegría para aquéllos que, lejos de gráficos, buscan experiencias originales. Estos 40 te harán vibrar en lo que queda de 2016...

Por **Alberto Lloret** **@AlbertoLloretPM**





Aragami será un juego de sigilo en el que usaremos las sombras para avanzar, matar...







ARAGAMI

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA ■ LINCE WORKS

Imagina un juego de sigilo e infiltración como *Tenchu*, ambientado en una ficticia época feudal nipona. Añádele una paleta de color y apariencia digna de las artísticas acuarelas japonesas y ya nos vamos acercando a lo que ofrecerá *Aragami*, lo nuevo del estudio español Lince Works

Un juego de sigilo puro y duro, pero con una característica que lo hará único: encarnamos a un guerrero no-muerto, con el don de manipular las sombras. Siempre que estén en nuestro campo de visión, podemos teletransportarnos entre sombras, e incluso volvernos invisibles, así como usar poderes más específicos, como cegar temporalmente a los enemigos, crear nuestras propio umbral de oscuridad para avanzar o, incluso, invocar un dragón de sombras para que acabe con los enemigos de una zona. Poderes todos ellos que podremos utilizar con limitaciones (habrá que esperar a que se recarguen, por ejemplo). Además, tú decidirás cómo juegas, ya sea eligiendo entre las distintas rutas y posibilidades que ofrece cada escenario, y optando por ser un fantasma y que no te detecten, o una máquina de matar que va dejando un reguero de muertos. Y todo para rescatar a Yamiko, la misteriosa mujer que te trajo de vuelta al mundo de los vivos, de las garras de los Kaiho, el ejército de la luz.



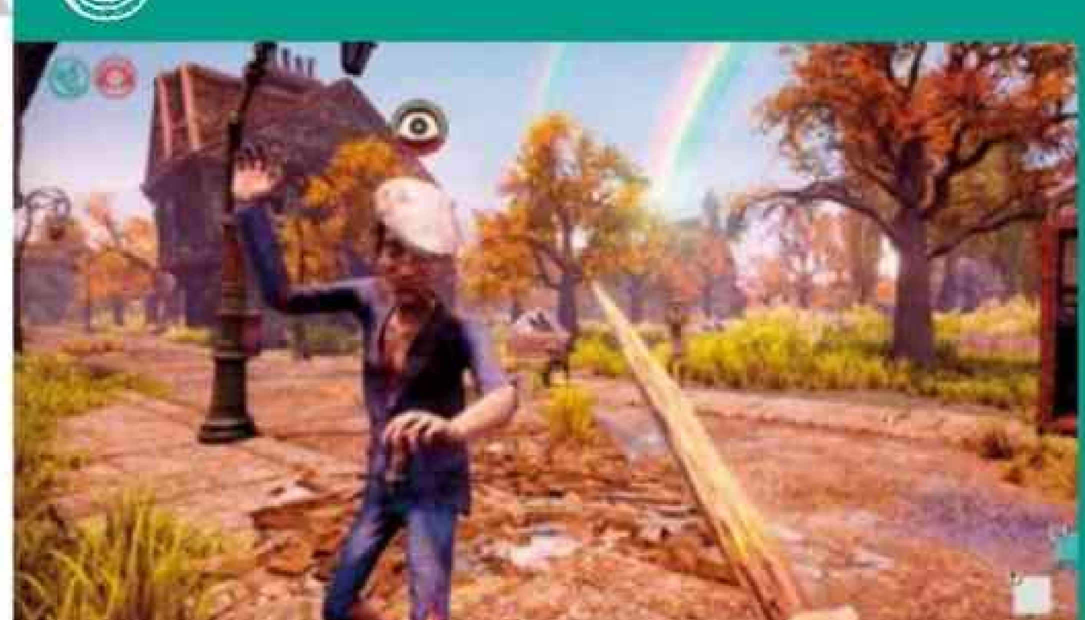


MOTHER RUSSIA BLEEDS

■ PS4 Y PC ■ BEAT'EM UP ■ DEVOLVER DIGITAL

Si añoras beat'em ups como *Double Dragon*, este título llenará ese vacío. Diseñado para ser jugado solo o con tres amigos, *MRB* nos invitará a liberar una versión alternativa de Rusia de un tiránico líder. A puñetazo limpio, claro. Y con gore y modos competitivos.





WE HAPPY FEW

■ XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA ■ COMPULSION GAMES

Disponible ya en "acceso anticipado" (sin características como la trama), se trata de una aventura de supervivencia en la que tendremos que escapar de una retrofuturista versión del Londres de 1960, en la que sus habitantes viven drogados en perpetua felicidad. Combates, sigilo, creación de ítems... y más.





THE FOREST

■ PS4 Y PC ■ SURVIVAL ■ ENDNIGHT GAMES

Disponible en PC desde 2014, *The Forest* será una aventura de terror y supervivencia en la que tendremos que fabricar nuestras propias armas (lanzas, trampas...) y refugios (talando árboles y usando su madera a tal efecto), para sobrevivir en un agreste mundo abierto, poblado por sedientas criaturas.

5



CHASM

■ PS4 Y PC ■ AVENTURA / ACCIÓN ■ DISCORD GAMES

Un "metroidvania" que generará su mapeado proceduralmente, uniendo variadas salas creadas a mano. No faltarán los gráficos pixel art, los jefes finales, las habilidades que obtendremos sobre la marcha...

6



HELLBLADE

■ PS4 Y PC ■ AVENTURA ■ NINJA THEORY

Los creadores de *DmC* vuelven con un juego que se sustentará en tres pilares: un gran sistema de combate, una historia dura y potente y un estilo visual único. No es un triple A. No es "indie". Es "indie AAA".

7

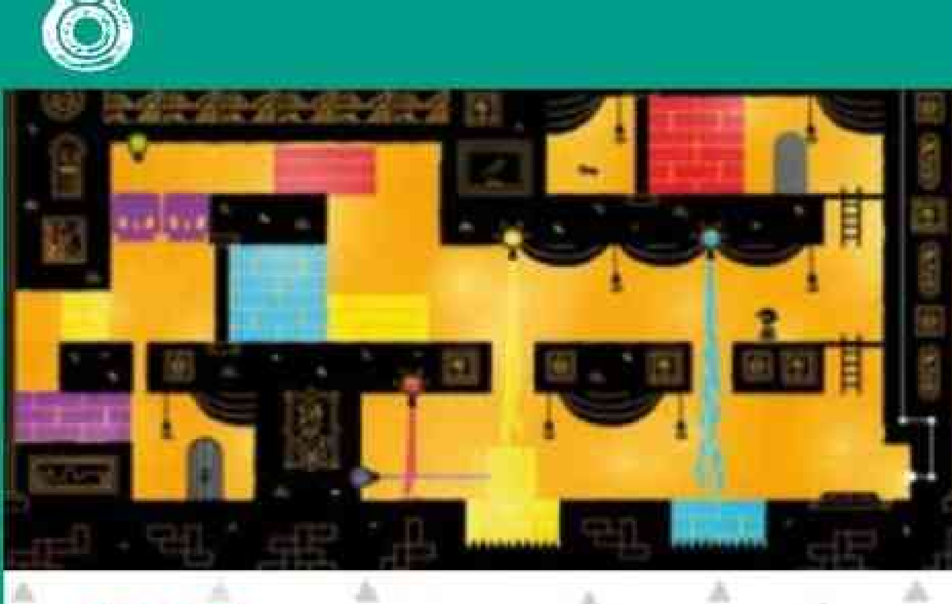


WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

■ PS4 ■ AVENTURA ■ GIANT SPARROW

Una colección de historias cortas que nos dejarán seguir la historia de una familia a lo largo del tiempo. Cada relato se centrará en un miembro y en una época distinta.

8



HUE

■ PS4, XBOX ONE, VITA Y PC ■ PUZLE ■ FIDDLESTICKS

Un curioso juego de plataformas y puzles en el que, cambiando el color del fondo, podemos hacer, por ejemplo, que desaparezcan objetos y, así, lograr que nuestro avance sea más sencillo. Original.



SHADOW WARRIOR 2

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ SHOOTER / ACCIÓN ■ FLYING WILD HOG / DEVOLVER DIGITAL

Shadow Warrior fue un icónico shooter de PC, de marcada ambientación oriental, que se "reimaginó" en 2013. Ahora nos llega su evolución, más salvaje y adrenalínica, repleta de novedades. *SW2* tomará como punto de partida el final del anterior juego, y presentará un mundo en el que conviven hombres y demonios. El protagonista, Lo Wang, vive alejado de las buenas causas tras intentar salvar a la humanidad y trabaja como espada de alquiler para la Yakuza, pero un buen día, en un trabajo rutinario, se ve arrastrado a un conflicto entre un científico, el líder de una secta y una nueva droga llamada Shade. Esa situación dará pie a una orgía de armas (habrá más de 70, entre katanas, garras y armas de fuego) y vísceras. Con las armas blancas podremos practicar un sistema de amputación de extremidades más refinado. Será un vendaval de acción, rápida y sin freno, que se sustentará sobre un desarrollo ligeramente distinto al del anterior: habrá un "mundo central" y, desde éste, accederemos a niveles y misiones más abiertos, que podrán ser disfrutados en modo cooperativo por hasta cuatro jugadores. Los niveles tendrán un componente procedural, para que no sea siempre la misma experiencia, y tampoco faltará un sistema de mejora y evolución de nuestro personaje (con armaduras, amuletos... y más).





■ Las misiones se podrán jugar en equipo (hasta cuatro) y podremos personalizar a nuestro guerrero.









10 CUPHEAD

■ XBOX ONE Y PC ■ RUN & GUN ■ STUDIO MDHR

Sin ningún tipo de duda, una de las exclusivas indies más prometedoras, no sólo para lo que resta de 2016, sino de todo el catálogo de Xbox One. Un juego que, en principio, iba a ser un "boss rush" o sucesión de jefes finales, que al final ha evolucionado a un "run & gun" que, por momentos, recuerda a clásicos como *Contra* (disparar a todo lo que se mueva mientras avanzamos y saltamos entre plataformas). También habrá reminiscencias de otros plataformas clásicos, como *Super Mario*: no faltará un mundo central, desde el que accedemos a los niveles, las batallas contra jefes o, incluso, tiendas donde podremos comprar ítems para recuperar vidas o potenciar algunos aspectos.

Pero es en dos aspectos donde va a llamar la atención. Por un lado, su parcela técnica, que recreará la estética de los dibujos animados americanos de principios del siglo XX, incluso en el ruido de la imagen. Por otro, su catálogo de jefes finales. *Cuphead* contará con una enorme selección de gigantescas criaturas con distintos patrones, que, junto a un cuidado apartado sonoro con personalidad propia, pondrá el broche de oro a una producción única. Será un imprescindible, sí o sí.

■ El diseño artístico de los personajes será, simplemente, delicioso. Derrochará personalidad.

11



CRYPTARK

■ PS4 Y PC ■ ACCIÓN / ROGUELIKE ■ ALIEN TRAP

Intérnate y saquea naves alienígenas, generadas proceduralmente, para llenar tus arcas y comprar mejor equipo, bajo un desarrollo de acción 2D. Pero ojo: si mueres, perderás el equipo y tu inversión.





THE LONG DARK

■ XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA ■ HINTERLAND GAMES

Disponible como "game preview" y aún en desarrollo, este título en mundo abierto nos invitará a sobrevivir en un gélido mundo (aprender a cazar, hacer fuego...), evitando los peligros de la naturaleza.

13



RONIN

■ PS4 Y PC ■ ACCIÓN / PLATAFORMAS ■ DEVOLVER

En el papel de una vengativa heroína, tendremos que acabar con cinco objetivos de una corporación repartidos por quince niveles. Saltos, sigilo y armas como una katana serán claves al planificar cada paso.

14



PATHOLOGIC

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA ■ ICEPICK LODGE

Remake del juego de 2005, será un survival horror en mundo abierto que nos invitará a investigar una extraña enfermedad desde tres puntos de vista: el de un médico, el de un inquisidor y el de un militar.

15

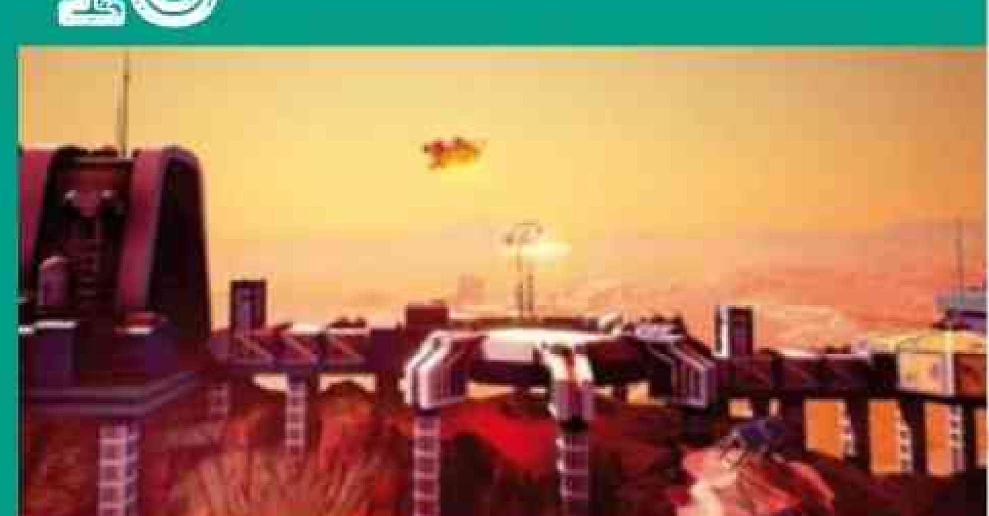


COSMIC STAR HEROINE

■ PS4, VITA Y PC ■ ROL ■ ZEBOID GAMES

Si echas de menos los tiempos de los 16 bits, este juego de rol te llevará justo a esa época, tanto por su estética pixel art como por sus escenas de vídeo, combates por turnos... En PlayStation será cross-buy.





THE LONG JOURNEY HOME

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ RPG ■ DAEDALIC ENT.

Un juego de exploración espacial, con toques de RPG, que aunará clásicos como *Starflight* con ideas más actuales, como universos generados proceduralmente.

17

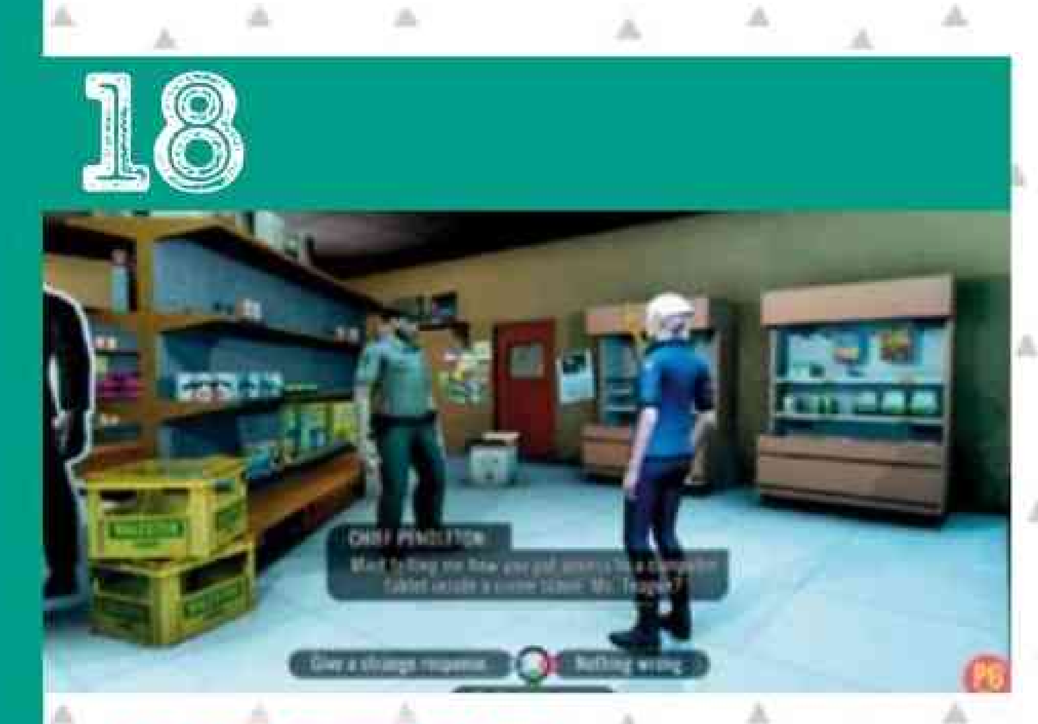


BLACKWOOD CROSSING

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA ■ PAPERSEVEN

Ex-miembros de Black Rock Studio (*Pure*) han formado un estudio y van a debutar con una aventura narrativa a lo *Life is Strange*, sobre dos hermanos huérfanos.

18





KNEE DEEP

■ PS4, ONE Y PC ■ AVENTURA ■ PROLOGUE GAMES

Esta aventura en tres actos nos invitará a investigar el suicidio de un actor en el propio set de rodaje, con tres personajes: una bloguera, un reportero y un investigador privado. Los diálogos serán la clave.

19

ICONOCLASTS

■ PS4, VITA Y PC ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ BIFROST ENTERTAINMENT

No son pocos los juegos indies que son el proyecto de una sola persona. Ése es el caso de Joakim Sandberg, que lleva trabajando más de cinco años en este atractivo "metroidvania". Parte de este tiempo lo ha invertido en crear su bellísimo pixel art, que recreará un colorido mundo y unos personajes fantásticamente animados, sin descuidar el guión y otros muchos aspectos. Todo arrancará cuando Robin, un huérfano de diecisiete años y mecánico de profesión, se ve obligado a elegir entre su vocación —reparar máquinas— o seguir los dictados de One Concern, la autoridad religiosa, que ha prohibido trastear con máquinas. Así, con su llave inglesa y su pistola eléctrica, se embarcará en un viaje para descubrir qué se esconde tras la prohibición. Un viaje en el que no faltarán los saltos plataformeros, los jefes finales, el aprendizaje de habilidades...

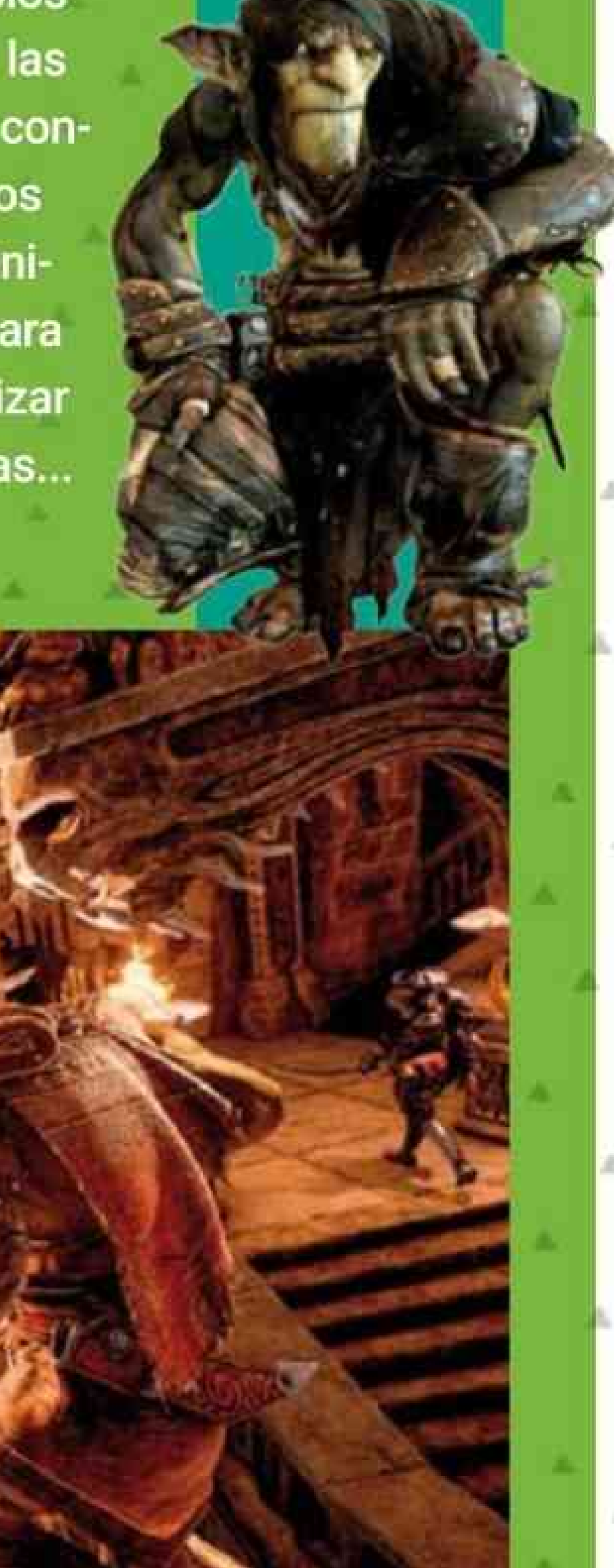


STYX SHARDS OF DARKNESS

20

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA / SIGILO ■ FOCUS HOME INTERACTIVE / CYANIDE STUDIO

Tras las buenas críticas y ventas de *Master of Shadows*, el sigiloso goblin Styx va a protagonizar una nueva aventura, mucho más ambiciosa de miras. En esta ocasión, el punto de partida nos llevará hasta Körangar, el territorio de los Elfos Oscuros. Styx deberá adentrarse en una inexpugnable ciudad elfa, aprovechando un acto oficial que, en realidad, es una fachada: elfos y enanos han sellado una alianza para luchar contra los goblins... Todo en *Shards of Darkness* será más "grande", desde los entornos —que serán más amplios y abiertos— a los propios gráficos (mucho más detallados) o las mecánicas de juego. Y es que Styx contará con un montón de nuevos trucos bajo la manga: desde nuevas mecánicas de asesinato a más opciones para movernos por el entorno, como utilizar el garfio para poder sortear esquinas... Correrá sobre Unreal Engine 4.



21 EITR

■ PS4 Y PC ■ JUEGO DE ROL DE ACCIÓN ■ DEVOLVER DIGITAL

La mitología nórdica será el punto de partida para este artístico y bello juego de rol de acción. La doncella del escudo, al igual que el resto de mortales, tenía un destino previsto por el telar de las Nornas. Pero el malvado Loki dejó caer unas gotas de Eitr, una infeliz sustancia en el telar, modificando para siempre su destino y sumiendo al árbol Yggdrasil en la más profunda oscuridad. Metidos en los píxeles de la doncella, nos tocará viajar por los nueve mundos conectados por Yggdrasil, para reparar el daño causado y descubrir nuestro verdadero destino. Una trama que, a la hora de jugar, mezclará exploración con combates técnicos (esquives, bloqueos...) y mecánicas como el "looteo" (cuyos ítems, como espadas, escudos o armaduras, serán aleatorios), un árbol de habilidades que se generará proceduralmente en cada partida y que podremos mejorar ganando el favor de los dioses... Pero sobre todo, será muy bello.





■ Los combates serán técnicos. Podremos usar variadas armas, bloquear, esquivar y desviar ataques...

YOOKA-LAYLEE 22

■ PS4, XBOX ONE, Wii U Y PC ■ PLATAFORMAS ■ PLAYTONIC GAMES

Playtonic Games, un estudio formado por antiguos miembros de Rare, culminó una exitosa campaña en Kickstarter. Su proyecto, que ya es toda una realidad, es un homenaje al espíritu de los plataformas 3D que Rare parió en Nintendo 64 y, en especial, a *Banjo-Kazooie*. En él, conoceremos a un nuevo dúo de héroes inseparables (obra del mismo diseñador de Banjo), quienes deberán recoger los llamados Pagies, o tesoros dorados, que nos permitirán ir desbloqueando el camino para llegar hasta Capital B, un villano que quiere absorber todos los libros del mundo para convertirlos en beneficios.

Los parecidos con *Banjo* abundarán, por ejemplo en los movimientos del dúo, algo que se puede ver en la demo para los mecenas. Estaba previsto para 2016... pero se ha retrasado al primer trimestre de 2017 para pulirlo. Hasta en eso han sido fieles al espíritu Rare...



23



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ ACCIÓN ■ MERCURY STEAM

Lo creadores de *Lords of Shadow* vuelven con un juego futurista, con contenido episódico y online asimétrico, en el que debemos controlar una sustancia llamada Aleph.

24



MASQUERADA SONGS AND SHADOWS

■ PS4, XBOX ONE Y PC ■ ROL ■ WITCHING HOUR

Un juego de rol isométrico, ambientado en una ficticia Venecia donde las máscaras confieren poderes mágicos. Una idea plasmada con un cuidado look "comic book".

25



MIEGAKURE

■ PS4 Y PC ■ PUZLE ■ MARC TEN BOSCH

Algunos títulos también intentan jugar con conceptos más complejos y abstractos. Éste añadirá una cuarta dimensión (que no es el tiempo) a las tres que conocemos para plantear complejos y vistosos puzles.

26



TYRANNY

■ PC ■ ROL ■ OBSIDIAN

Los creadores de *Pillars of Eternity* ya tienen nuevo juego de rol, en el que seremos uno de "los malos" en un mundo en el que ha triunfado el mal. Una propuesta, cuando menos, interesante...

27



RUINER

■ PC ■ ACCIÓN ■ REIKON GAMES / DEVOLVER DIGITAL

Inspirado por el anime cyberpunk, este título nos llevará a Rengkok, una ciudad ficticia donde nos espera un torrente de acción, muy en la línea de *Hotline Miami*... pero muchísimo más vistosa.

28



MANIFOLD GARDEN

■ PS4 Y PC ■ PUZLE ■ WILLIAM CHYR STUDIO

Conocido anteriormente como *Relativity*, este puzle presentará entornos dignos del propio Escher, con unas leyes físicas distintas. Podremos manipular la gravedad para resolver sus misterios y sus puzles.

29



STARDEW VALLEY

■ PS4, ONE Y Wii U ■ AVENTURA ■ CONCERNED APE

A principios de año, fue una de las sorpresas de Steam por sus elevadas ventas: un juego indie centrado en la explotación de una granja (plantar, recolectar, talar...). Antes de que acabe el año llegará a consola.

30





GOROGOA

■ PC Y MÓVILES ■ PUZLE ■ JASON ROBERTS

Un artístico y bello puzle que nos invitará a mover y combinar ilustraciones por una rejilla de cuatro por cuatro, para avanzar o descubrir nuevas áreas. La música, a cargo de Austin Wintory (*Journey*, *Abzû*...).

31 ROLLERCOASTER DREAMS



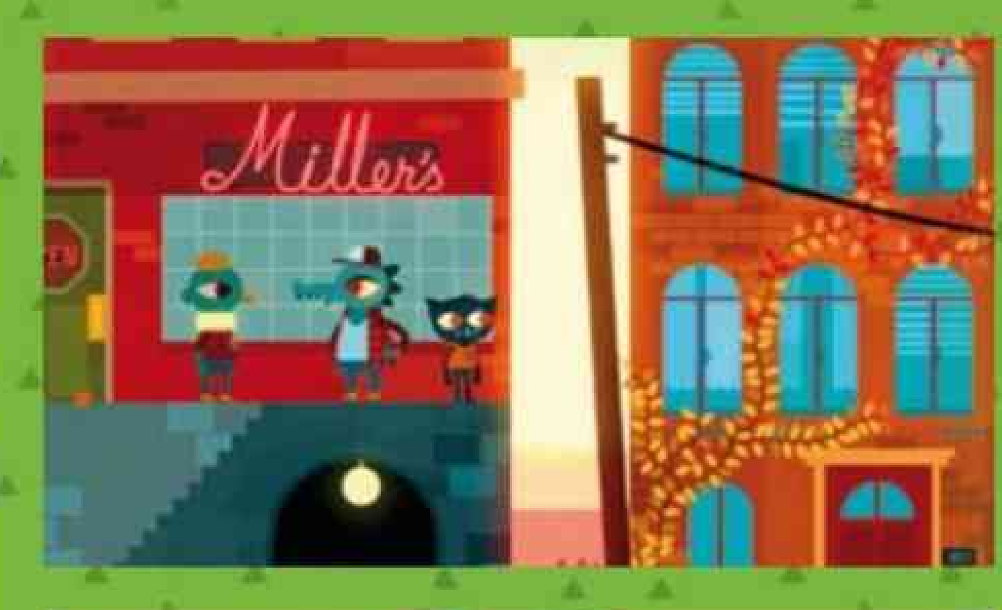


PS4 ■ GESTIÓN / SIMULACIÓN ■ BIMBOOSOFT

Un completo editor de parques de atracciones, que te permitirá no sólo crear el tuyo propio (cuenta con el editor KALMOF, para crear infinitas montañas rusas), sino, además, gestionar todos sus aspectos, incluida la publicidad, su crecimiento, el personal contratado... Y, por supuesto, permitirá disfrutar de las atracciones. También podrás visitar los parques de otros jugadores y recorrerlos en primera persona con el casco de realidad virtual PlayStation VR para que las emociones y las sensaciones sean aún más intensas. Llegará el 13 de octubre, el mismo día de lanzamiento del visor de PlayStation 4.

NIGHT IN THE WOODS 32

■ PS4 Y PC ■ AVENTURA ■ INFINITE FALL





Otro de los éxitos de Kickstarter nos invitará a conocer a Mae Borowski, una chica que, tras abandonar los estudios y fracasar en la vida, vuelve a su hogar, en un pueblo minero, para retomar su vida sin rumbo y reconectar con las amistades que dejó atrás... aunque todos han crecido y nada parece ser igual. Además, algo extraño se esconde en el bosque... Estas ideas se plasmarán en una aventura narrativa en la que podremos interactuar con docenas de personajes, y en una estética muy personal, a caballo entre el colorido del "cartoon" y un tono oscuro bastante deprimente. Promete ser muy distinto.



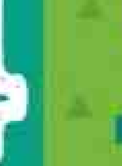
33 DEATH'S GAMBIT

■ PS4 Y PC ■ ACCIÓN ■ WHITE RABBIT / ADULT SWIMM





Conviértete en un agente de la muerte y libera un fantástico planeta de sus inmortales. Caballeros, esqueletos, gigantes... La variedad de enemigos será una de sus claves, así como su tamaño: algunos serán tan grandes que tendremos que treparlos con la ayuda de un garfio. Un juego de acción con toques de rol y desarrollo "metroidvaniesco", que nos invitará a devanarnos los sesos ante algunos enemigos, a dominar distintos estilos de combate con espadas, hachas, dagas o un arco (armas que nos proporcionarán habilidades o técnicas especiales)... Destacará, además, por su cuidado pixel art.



34 CROSSING SOULS

■ PS4, VITA Y PC ■ AVENTURA DE ACCIÓN / ROL ■ FOURATTIC / DEVOLVER DIGITAL





El equipo español Fourattic tiene entre manos una aventura tremendamente atractiva, que beberá en muchos sentidos de *The Legend of Zelda*. Será una aventura de acción, con algún toque de RPG, que nos llevará a la California de 1986. Allí, un grupo de cinco chavales descubrirá en un bosque la piedra DUAT, capaz de conectar el plano de los vivos con el de los muertos. Su inocente uso acabará involucrándolos en una conspiración del gobierno y los enfrentará a un malvado general. Alternar las habilidades de los chicos nos ayudará a progresar, combatir y resolver puzles incluso en el plano de los muertos...

BELOW 35



■ XBOX ONE Y PC ■ ROL DE ACCIÓN ■ CAPYBARA GAMES





Que *Dark Souls* ha puesto de moda un estilo de juego, donde priman la dificultad y el desafío, es algo innegable. Lo que muchos no saben es que esa misma idea estaba ya en la mente de algunos desarrolladores indies años antes de que se lanzara *Demon's Souls*, como es el caso de Capybara Games. *Below*, que se anunció en 2013, es la puesta en marcha de esas ideas: una aventura que nos invitará a explorar una inhóspita isla con un pequeño héroe, con vista área. Un juego que, como buen "roguelike", tendrá muertes permanentes (perderemos todo y vuelta a empezar de cero), con entornos generados aleatoriamente y, sí, con combates exigentes.

36 DARKEST DUNGEON



■ PS4, VITA Y PC ■ ROL ■ RED HOOK STUDIOS





A finales de septiembre llegará a PS4 y Vita, y con "cross-buy", este esperado dungeon crawler, que bebe de los clásicos juegos de rol de tablero. Su premisa es muy sencilla: como herederos de un terreno con acceso a lúgubres galerías y portales de los que emanan extrañas criaturas, debemos organizar expediciones para explorar la mazmorra. El grupo se enfrentará a colosales dificultades, que o lo destruirá o sacará al héroe que lleva dentro. Combates por turnos, táctica y gestión del equipo serán el motor del juego, bajo una cuidada estética y una mejor banda sonora. Un señor juegazo. Avisados estáis...

37



FUTUREGRIND

■ PS4 Y PC ■ ARCADE ■ MILKBAG GAMES

Como sus creadores lo definen, "una mezcla entre *OlliOlli* y *Uniracers*". Nuestro vehículo tiene dos ruedas, una azul y otra roja, y sólo pueden tocar los raíles de su color. Llega al final de cada nivel, haz cabriolas...

38





WATTAM

■ PS4 ■ -- ■ FUNOMENA

Keita Takahashi es el padre de algunas importantes idas de olla, como *Katamari Damacy* o *Noby Noby Boy*. *Wattam* nos convertirá en el alcade de una ciudad que, tras explotar, tendremos que "reconstruir".

39





THIMBLEWEED PARK

■ XBOX ONE Y PC ■ AVENTURA ■ TERRIBLE TOYBOX

Los creadores de *Maniac Mansion*, Ron Gilbert y Gary Winnick, se han vuelto a unir para crear una nueva aventura, que beberá tanto del humor como de la estética de las clásicas aventuras de LucasArts.

40





GRIP

■ PC (Y CONSOLAS) ■ VELOCIDAD ■ CAGED ELEMENT

Parte del equipo que creó *Rollcage* se ha reunido para, desde un nuevo estudio, ahondar con un título original en ese concepto: velocidad extrema hasta para subir por las paredes, power ups...

Por Sergio Martín @replicante64



GENERACIÓN REBOOTS & REMASTERS

En esta generación han aparecido numerosas remasterizaciones y remakes, una tendencia muy criticada, pero que también tiene su fundamento.

Son muchos los jugadores que, desde hace ya bastante tiempo, están poniendo el grito en el cielo por la gran cantidad de remasterizaciones que las compañías no paran de poner en circulación para casi todos los formatos. Una tendencia que, lejos de ser pasajera, parece que va a extenderse en el tiempo si atendemos al calendario de lanzamientos previsto para los próximos meses.

¿Respeto a los clásicos o dinero fácil?

Esta es la eterna pregunta que muchos nos hacemos. Y es que según se mire, la repentina aparición de tantas remasterizaciones puede ser considerada como una especie de "regalo" por parte de las compañías —para que disfrutemos una vez más de muchos clásicos imperecederos— o, la opinión más extendida, obtener dinero de una forma muy sencilla.

Sin duda, esta última forma de pensar es la que en principio más peso está ganando para que, cada vez más compañías y estudios de desarrollo, reediten algunas de sus obras en Full HD (muchas ya estaban en alta definición). Existen varias razones importantes para pensar de tal manera. La primera, y de una incuestionable veracidad, es que de un tiempo a esta parte, cada vez resulta más caro producir un título. Eso es irrefutable. Y como apostar por un nuevo proyecto siempre tiene su riesgo (mayor o menor según la inversión y la ambición que se busquen), hacer un "lifting" a 1080p de títulos ya existentes es una buena idea en términos económicos y comerciales: riesgo bajo y beneficios casi asegurados.

¿Queréis que os demos el ejemplo más claro que se nos viene a la cabeza? *Grand Theft Auto V*. Una de las mejores producciones para PS3 y Xbox 360, que consiguió vender nada menos que unos 40 millones de unidades en todo el mundo, una auténtica barbaridad. Bien, ¿pero sabéis cuántas unidades ha vendido hasta ahora (y seguirá haciéndolo durante muchos meses más) la remasterización para PS4 y Xbox One? Otros 15 millones. ¡15 millones más! Sinceramente, si nosotros fuéramos accionistas de Rockstar, estaríamos encantados con ese "dinerillo" extra. Además, se trató de una gran remasterización de un título excelso, por lo que pocas pegas se podían poner a esta edición. Y por otra parte, tam- »

LOS MEJORES

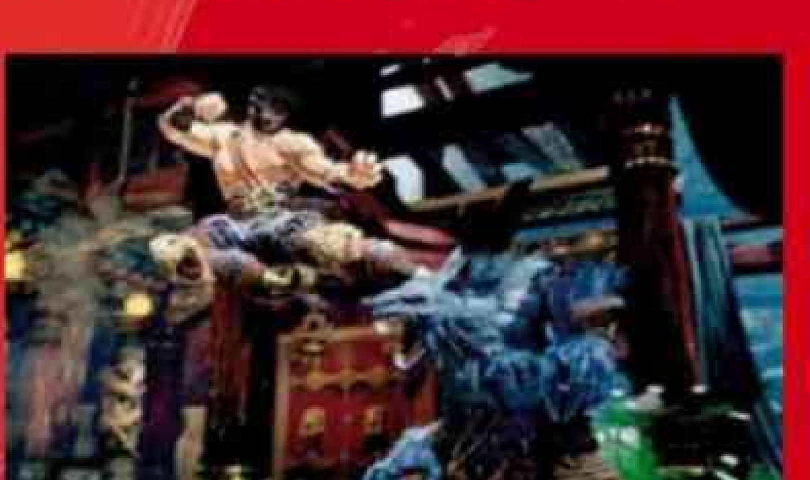
REBOOTS



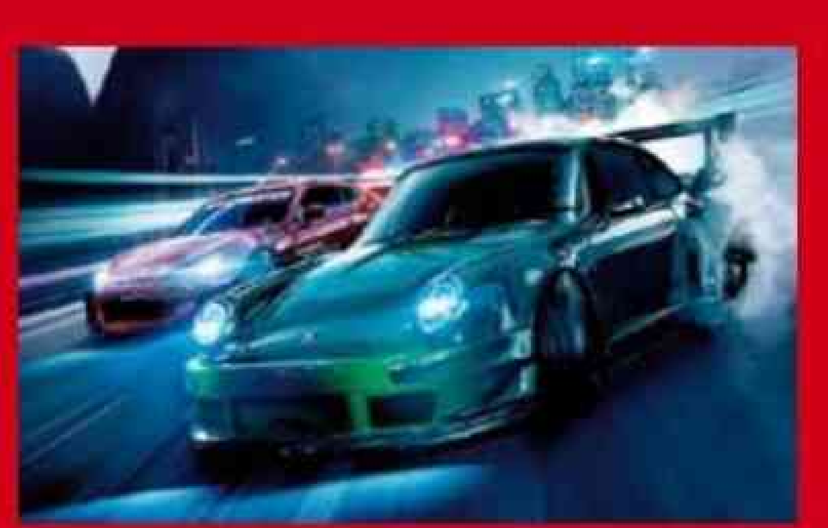
TOMB RAIDER
Lara Croft nos mostró su lado más vulnerable, sensible y espectacular en este reseteo de *Tomb Raider* con todo el buen hacer de Crystal Dynamics.



DOOM
Dejando de lado su mejorable modo multijugador, el modo Campaña de *DOOM* es un ejemplo de que los shooters pasilleros siguen siendo geniales.



KILLER INSTINCT
A pesar de las dudas iniciales por su distribución por temporadas, este arcade de lucha basado en la ejecución de combos ha demostrado su calidad.



NEED FOR SPEED
Sin ser perfecto, el reinicio de *Need for Speed* y su fuerte componente cinematográfico aportó savia nueva a su ya clásica fórmula y desarrollo arcade.



RATCHET & CLANK
Coincidiendo con la película del mismo nombre, esta gran aventura de plataformas 3D se ha convertido en una de las mejores dentro de su género.



THIEF
Este intrépido ladrón no pasó inadvertido para muchos de nosotros, quienes disfrutamos de una aventura de sigilo muy bien ambientada.



DEVIL MAY CRY
El estudio Ninja Theory aportó su creatividad artística en la concepción de un nuevo Dante Sparda y su continua caza de demonios en *DmC*.



SHADOW WARRIOR
Acción y diversión de serie B con mucha violencia de por medio y un sentido del humor muy peculiar fueron los ingredientes principales de este título.



WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
Tiroteos, sigilo y una historia bastante trabajada para tratarse de un shooter convencional dieron forma a una gran reinvención de este clásico shooter.



STRIDER
Capcom demostró con esta gran aventura de desarrollo 2D que sus grandes clásicos todavía pueden dar mucho que hablar en los tiempos actuales.

REMASTERS



DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
La segunda parte de esta excelente franquicia de From Software reapareció con varias innovaciones de carácter jugable y visual bajo el brazo.



GRAND THEFT AUTO V
Gráficos muy mejorados y perspectiva en primera persona fueron los grandes "refuerzos" de esta versión remasterizada del sandbox de referencia.



UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION
Las tres primeras aventuras de Nathan Drake en PS3 llegaron en un mismo pack a PS4 con profundas mejoras, sobre todo para la primera entrega.



HALO THE MASTERCHIEF COLLECTION
Sabemos que tuvo sus problemas, graves algunos de ellos, pero nadie puede negar la gran cantidad de contenido que ofreció esta recopilación.



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR
Uno de los ejemplos más plausibles que podemos encontrar actualmente en lo relacionado con la mejora gráfica que conllevan las remasterizaciones.



GRIM FANDANGO REMASTERED
Double Fine ha firmado un trabajo sensacional obsequiándonos una vez más con el viaje de Manny Calavera y su particular sentido del humor.



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION
Los dos títulos originales de GameCube adaptados a la HD fueron suficiente acicate para que muchos usuarios descubrieran el verdadero miedo.



THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER HD
Si en GameCube nos pareció estar contemplando una película de animación, en Wii U este viaje de Link a 1080p de resolución rompió moldes.



VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED
El fantástico y particular juego de estrategia de PS3 se ha convertido en su traslado a PS4 en uno de los actuales referentes dentro de su género.



METRO REDUX
La ejemplificación de lo que debería ser una remasterización: mejoras gráficas y jugables muy importantes y gran respeto por la esencia original.

LOS **REMAKES** QUE VIENEN

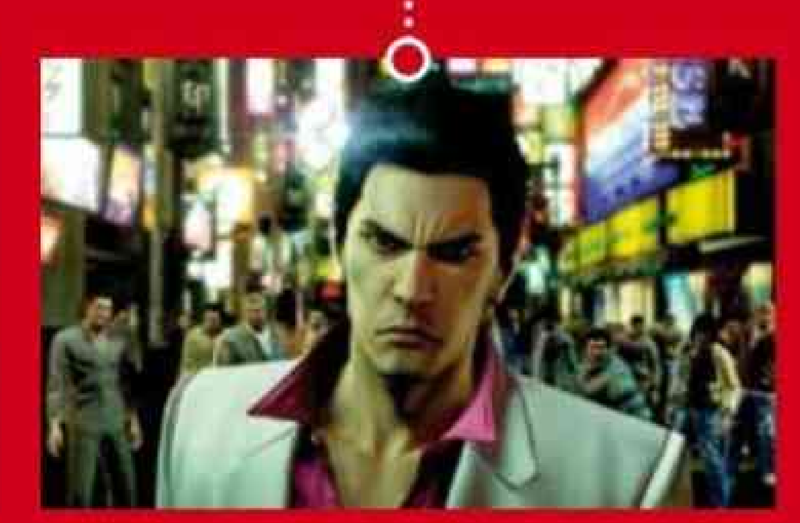
Muchos suspiramos por poder disfrutar de todos estos remakes que os presentamos a continuación. ¡Qué ganas de probarlos!



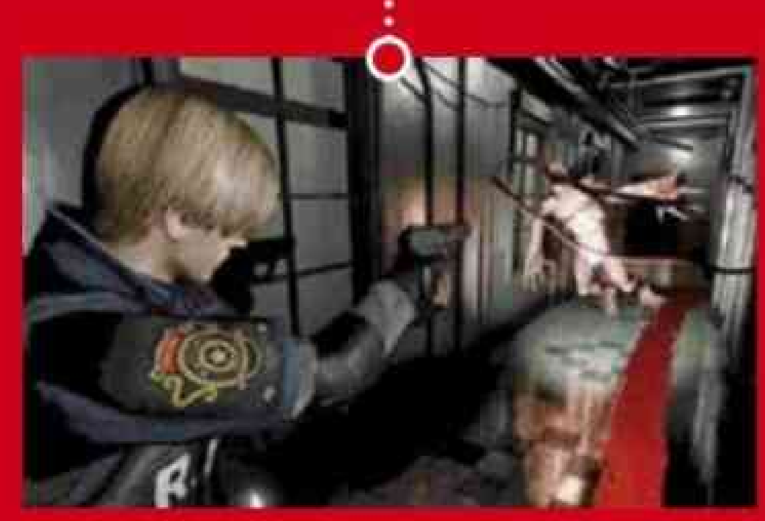
CRASH BANDICOOT
A pesar de que podremos ver en acción a este personaje como estrella invitada en el nuevo *Skylanders Imaginators*, también podremos degustar una reinterpretación de sus tres primeras aventuras en PS4... aún sin una fecha concreta.



FINAL FANTASY VII REMAKE
Uno de los mejores juegos de la historia para muchos usuarios será rehecho de cero por Square Enix, modificando muchos de sus aspectos de juego. ¿Cuál será el resultado? Nadie lo sabe todavía, pero nos morimos de ganas por comprobarlo.



YAKUZA KIWAMI
A pesar de que en Japón llevan disfrutando de este remake de la primera entrega de *Yakuza* desde hace muchos meses, en nuestro territorio todavía tendremos que esperar varios meses para degustar esta gran aventura de acción para PS4.



RESIDENT EVIL 2 REMAKE
Y si *Final Fantasy VII* Remake tiene mucho tirón, ¿qué podemos decir de la adaptación de una de las mejores entregas de *Resident Evil*? Para muchos de nosotros es uno de los títulos más deseados, pero habrá que esperar un poco para disfrutarlo.

LOS REMASTERS **SOÑADOS**

Aunque lo vemos complicado, sería sensacional poder disfrutar de versiones FullHD de estas sagas.



SHENMUE
Con *Shenmue III* ya en el horizonte, ¿a qué está esperando Sega para adaptar las dos primeras entregas a la alta definición? Ryo Hazuki se lo merece.



CRACKDOWN
Esperamos que la nueva entrega de *Crackdown* para Xbox One y PC sirva para captar de nuevo el interés de Microsoft en realizar una remasterización de la saga.



VAGRANT STORY
El extraordinario RPG de PSX pide a gritos desde hace tiempo que Square Enix lo remasterice en condiciones.



STAR WARS ROGUE SQUADRON
Con la fiebre que se ha desatado por "Star Wars", pensamos que es el momento ideal para volver a disfrutar de una de las mejores sagas de shooters de la historia.



SPYRO THE DRAGON
Jak, Ratchet, Sly... muchos personajes plataformeros han vuelto vía remaster. Sólo falta que este dragoncito con sus primeros juegos...





MASS EFFECT
Aunque no creemos que ocurra, sería un sueño que antes de *Andromeda* disfrutáramos de la trilogía remasterizada. ¡Sólo pedimos eso!

MEDIEVIL
Otra de esas series que parece que han caído en el saco del olvido. Y es una pena porque se trataba de una serie realmente divertida.



SHINING FORCE
La legendaria saga de RPGs de Sega sigue sin remasterizarse en alta definición por motivos que ninguno de nosotros terminamos de comprender. ¿A qué esperan?

ONIMUSHA
A pesar de que llevamos ya muchos años sin saber nada de estos atormentados samurais, tenemos la sensación de que Capcom nos dará pronto una gran alegría. ¿Qué opináis vosotros?



SOUL REAVER
Una de esas franquicias especiales para muchos de nosotros que, de un plumazo, desaparecieron sin dejar rastro. Seguimos sin saber por qué Square Enix sigue sin remasterizar esta saga.



» poco podemos negar que hemos disfrutado mucho con algunas de las innumerables remasterizaciones que hemos degustado en esta generación: *Zelda: The Wind Waker HD*, *Resident Evil Origins Collection*, Metro Redux o el reciente *Odin Sphere Leifthrasir* pueden ser considerados como grandes títulos en sí mismos, más allá de su carácter remaster.

Remasterizaciones, reseteos y remakes

Pero claro, una vez explicado esto, también encontramos otros puntos de vista que chocan frontalmente con la premisa, meramente económica, expuesta. No vamos a dar nombres concretos para no herir sensibilidades pero, ¿qué sentido tiene remasterizar títulos en HD que pasaron sin pena ni gloria en sus ediciones originales? Seguro que se os vienen a la cabeza decenas de ejemplos de remasterizaciones injustificadas y sin fundamento, más allá del que os acabamos de comentar, es decir, sacar dinero como sea de la forma más fácil y menos arriesgada posible. Y desde nuestro punto de vista, en estos casos pensamos que esta práctica tiene un efecto negativo en la industria del videojuego. El mercado cada vez está llenándose más de este tipo de refritos, que se suman a lanzamientos originales que, en cierto modo, han perdido algo de frescura, ni innovan (bien por falta de ganas, medios o valentía) ni sorprenden a los usuarios con nuevas propuestas.

Es cierto que todavía quedan talentos insignes dentro de este sector que siguen tratando de ofrecernos nuevas experiencias de juego... pero, por desgracia, cada vez son más rara avis. Una vez dicho esto, conviene subrayar que no es lo mismo una remasterización que un remake o un reseteo. De hecho, en estos dos últimos casos sí que pensamos que se están realizando grandes esfuerzos que están deparándonos títulos grandiosos. Así, a bote pronto, recordamos obras maestras en sus respectivos géneros como *Tomb Raider*, *Ratchet & Clank*, *Wolfenstein: The New Order* o *DOOM*, por citar algunos casos más o menos actuales. Y, ciertamente, mentiríamos si no os dijéramos que tenemos unas ganas locas de probar *Resident Evil 2 Remake*, el no menos atractivo *Final Fantasy VII Remake* o *Yakuza Kiwami*.

Por lo tanto, pensamos que lo ideal sería que coexistieran de una forma más equilibrada este tipo de "refritos", sean del talante que sean, con nuevas producciones. ¿Es mucho pedir? Pensamos que no. De hecho, en nuestra opinión existe un ejemplo perfecto de esto mismo: Nintendo 3DS. Una consola que cuenta con infinidad de títulos originales, únicos, exclusivos y excelentes a los que se suman de vez en cuando algunas conversiones plausibles de juegos aparecidos en Wii U y esporádicas remasterizaciones de clásicos, como los *Sega 3D Classics*. ■

CIERTAS REMASTERIZACIONES ESTÁN MÁS QUE JUSTIFICADAS, COMO GRAND THEFT AUTO V

¿QUÉ PASA CON LOS **JUEGOS 2D**?

LOS CLÁSICOS MÁS DESEADOS

Una selección de clásicos imperecederos que nos encantaría ver adaptados a la alta definición.



RENEGADE
Un beat´em up puro del que muchos guardamos un gran recuerdo... así como de su continuación, *Target: Renegade*.



SAMURAI SHODOWN
Este excepcional juego de lucha de Neo Geo luciría muy bien si fuera trasladado a los estándares visuales actuales.



SHADOW DANCER
El ninja y su fiel mascota protagonizaron un magnífico arcade de acción de los que ahora, por desgracia, no existen.



SNATCHER
Ciencia ficción adelantada a su tiempo es lo que nos dejó una de las mejores y menos conocidas obras de Kojima.



SUPER METROID
Para muchos de nosotros es una de las mejores aventuras 2D de todos los tiempos. Una odisea espacial inolvidable.

LOS PRIMEROS INTENTOS

Algunos de los clásicos ya han sido remasterizados, con resultados bastante satisfactorios... en general.



ANOTHER WORLD 20TH ANNIVERSARY EDITION
Esta gran aventura recibió una edición conmemorativa que nos permitía cambiar su aspecto gráfico "al vuelo".



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
Una excepcional aventura de LucasArts que regresó por la puerta grande con una gran conversión de Double Fine.



DUCKTALES REMASTERED
Un gran ejemplo de remasterización: cuidada, respetuosa con el original, ¡y en cartucho en su edición limitada!



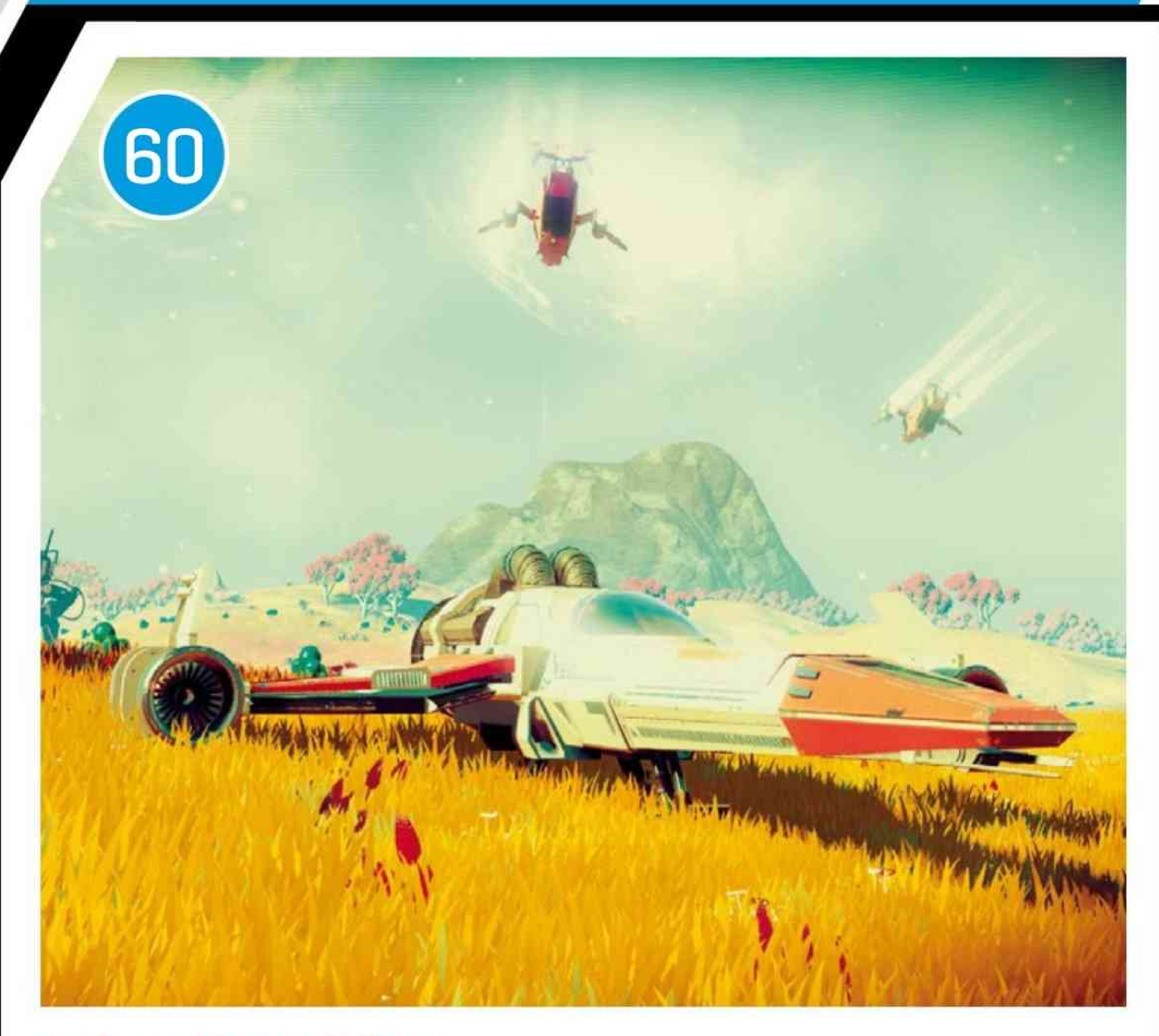
DINO DINI'S KICK OFF REVIVAL
El clásico y aclamado arcade de fútbol ha renacido... perdiendo toda la gracia y frescura que mostró el juego original.



SHADOW OF THE BEAST
Un ejemplo de fracaso en su puesta al día, ya que su desarrollo y sistema de batalla son de todo menos excitantes.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



NO MAN'S SKY

Una galaxia casi infinita, generada proceduralmente, ¿basta para apuntarse a un viaje sin precedentes? Aquí, la respuesta...



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Adam Jensen vuelve mejorado, con implantes cibernéticos extra, para hacer frente a una nueva amenaza terrorista.



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



CONTINUE



No Man's Sky

UN VIAJE ÚNICO HASTA EL CORAZÓN DEL UNIVERSO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura / Exploración
DESARROLLADOR
Hello Games
DISTRIBUIDOR
SCEE
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
7

Hello Games ha lanzado, por fin, su propia odisea espacial. El estudio británico formado por 15 miembros se lanza al infinito y nos anima a llegar al centro del universo en una aventura que es, en una palabra, única.

El estudio sorprendió a propios y extraños en la gala de los VGX del 2013 al anunciar un juego con unas posibilidades casi ilimitadas y que, además, era radicalmente diferente de su otro trabajo, el juego arcade *Joe Danger*. Cada jugador tendrá su opinión al jugar a *No Man's Sky*, pero el juego ha conseguido su objetivo: sobrevivir a las inmensas expectativas que todo el mundo tenía en él.

Alza la vista a las estrellas

El ser humano siempre ha tenido un sueño: conquistar las estrellas. *No Man's Sky* nos recuerda ese sueño y lo materializa a lo grande, permitiéndonos ser los protagonistas de un viaje irrepetible a través del espacio-tiempo. Lo alucinante es que los encargados de dar vida al sueño de muchos jugones son un pequeño estudio indie que ha conseguido captar el foco de todo el mundo al proponer una experiencia ilimitada y diferente a todo lo que hay en el mercado.

Tras una pantalla de carga inicial en la que vemos miles de estrellas, algunas con su propio nombre, aparecemos en un planeta del borde exterior en las peores condiciones posibles: sin recursos y con una nave cuyos motores están dañados. De una forma espartana, con tutoriales que dan por sentado que sabemos lo que hacemos, empezamos a recolectar elementos químicos y piezas de la nave para poder escapar del planeta y emprender un viaje, que ya habíamos iniciado, hacia el centro del universo.

Esta idea romántica de alcanzar el origen de todo para conocer el mayor secreto del universo no es más que el pretexto para emprender un viaje que nos hará vivir aventuras en miles de planetas pertenecientes a otros tantos sistemas. Mucho se ha hablado de la "mágica" cifra de los 18 trillones de planetas que tiene *No Man's Sky*, una cifra absurda debido a que será imposible explorarlos todos, pero que nos da a entender la riqueza y variedad del juego. Será muy complicado que los planetas que visitemos tengan seres vivos y condiciones físicas y químicas iguales. No nos despistemos y veamos qué pasa cuando salimos del primero.

El viaje de tu vida

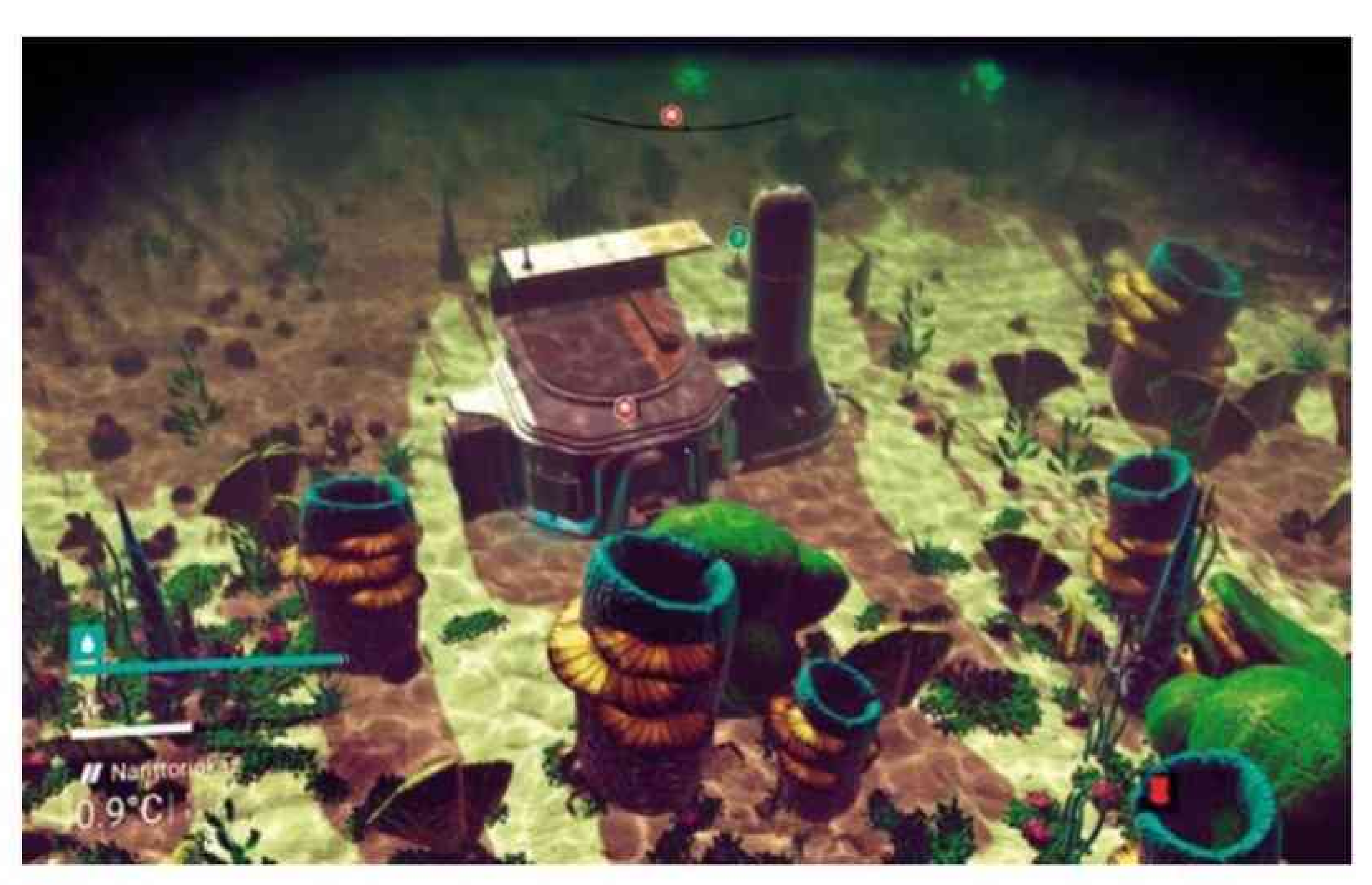
El objetivo cuando empezamos *No Man's Sky* está claro: tenemos que salir del planeta en el que estamos y necesitamos ciertos recursos para ello. Hay un objetivo concreto, algo que nos impulsa a no desviarnos del camino. Hasta aquí, podría parecer que el juego es guiado, una sensación que se esfuma al salir de la atmósfera de esta primera localización.

Tras abandonar el planeta, ponemos rumbo a otro cercano donde podemos encontrar ciertos recursos necesarios para construir el motor de hiper-turbo que nos permita llegar a la estación espacial del sistema en el que nos encontremos y otro motor »

AL EMPEZAR LA AVENTURA, NOS SENTIREMOS MINÚSCULOS EN UN UNIVERSO INFINITO E INABARCABLE



No Man's Sky quiere que nos sintamos como auténticos exploradores y nos permite poner el nombre que queramos a los diferentes planetas, criaturas y puntos de control.



No todo estará en la superficie del planeta, también habrá secretos en las profundidades de los océanos y tendremos que tener cuidado con las reservas de oxígeno.

Cada planeta tiene unas características físicas únicas. No os despeguéis mucho de la nave cuando haya tormentas radioactivas.

LO MEJOR

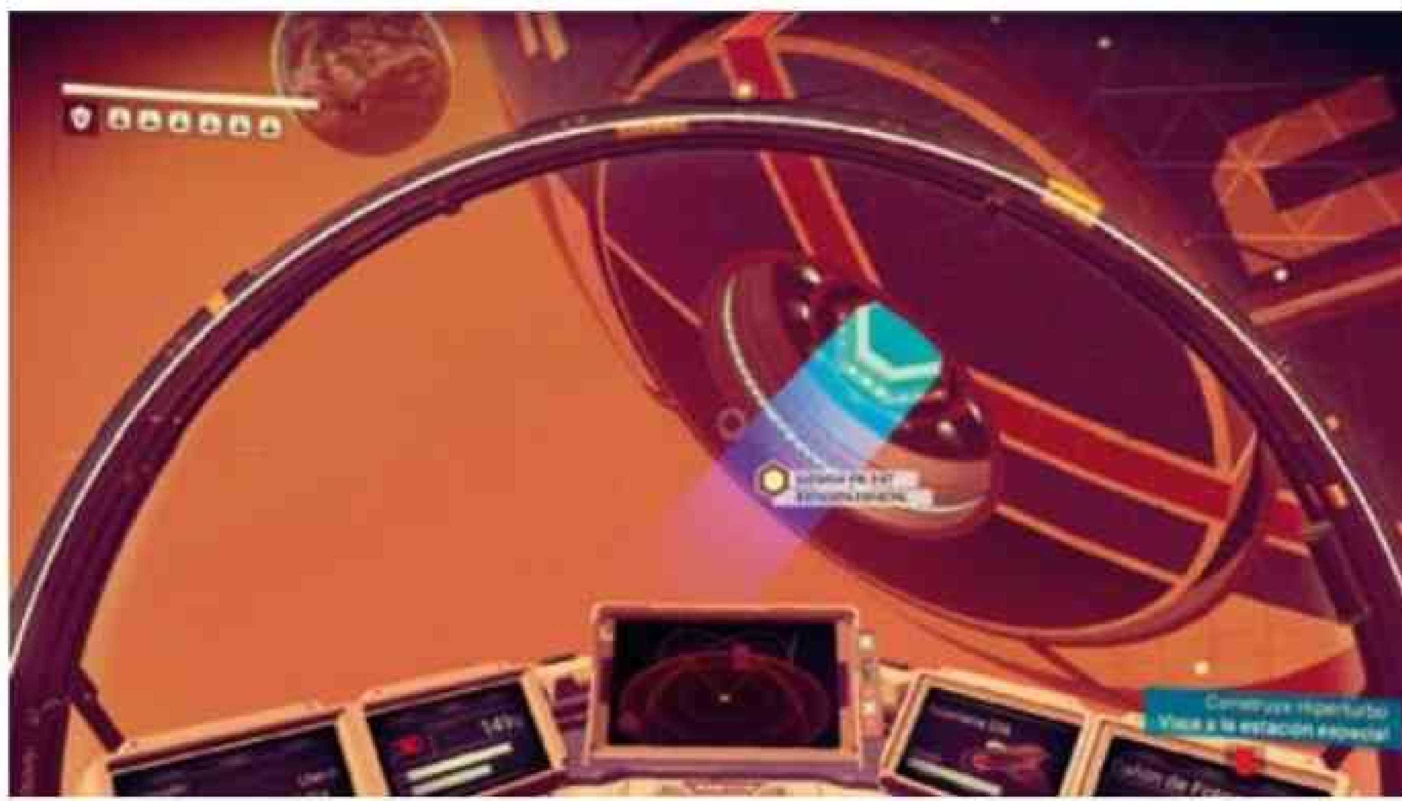
Las primeras horas son mágicas gracias a una libertad sin precedentes. La música es soberbia y la generación procedural cumple lo prometido. Permite afrontar la aventura como se quiera.

LO PEOR

La falta de objetivos a corto plazo hace que la "misión principal" sea difusa. A la larga puede resultar repetitivo. Infinidad de planetas, pero todos con las mismas tareas a realizar.



Hay planetas que están custodiados por centinelas de varias clases que no dudarán en atacarnos si alteramos el ecosistema.



En el espacio no estamos solos. Hay piratas, estaciones espaciales, misterios y enormes cargueros custodiados por naves centinela.



Saber mejorar nuestro equipo creando materiales a partir de otros elementos es fundamental para sobrevivir en este universo.



En algunos planetas encontraremos vida inteligente. Cada especie tiene su propio idioma, forma de ser y mitología.

» que nos permita viajar a la velocidad de la luz. A partir de este momento, el juego deja que el usuario coja las riendas y empiece a crear su propia aventura. Solo tenemos que decidir si queremos encontrar los secretos del universo del tirón o si, por el contrario, invertimos horas y días en recorrer cada planeta para mejorar nuestro equipamiento y conocer la mitología de las razas de cada uno de esos sistemas, además de disfrutar de los variopintos seres vivos que pueblan cada uno de los planetas.

Y es que, aunque el objetivo es llegar al centro del universo, lo importante es el viaje, la experiencia que tenemos mientras llegamos. El camino parece claro, pero no tendremos los recursos suficientes como para ir desde el comienzo del juego, lo que nos obligará a "repostar" en los diferentes planetas de cada sistema buscando útiles.

Cuando llegamos a un planeta, tenemos que buscar una baliza donde guardar la partida. Ahí nos darán datos del planeta, como su flora, fauna y características físicas y, además, gracias al escáner que tenemos, veremos un siguiente punto de control cercano. Mientras vamos a la segunda baliza, vemos unos animales que registramos en nuestro códice, vemos minerales raros que recolectamos y un monolito extraño. Todo eso sin llegar a nuestro

UNA EXPERIENCIA ÚNICA QUE GUSTARÁ MÁS O MENOS, PERO CUYO MÉRITO ES INNEGABLE. PASARÁ A LA HISTORIA

CLAVES PARA SOBREVIVIR EN EL ESPACIO

Sobrevivir en el universo no es fácil. Por eso, hay que tener claros ciertos fundamentos que nos harán más sencilla la existencia en No Man's Sky, desde qué vale la pena llevar en el inventario hasta reconocer de un vistazo si el planeta nos será útil.



Los Materiales y elementos son claves en la experiencia de *No Man's Sky*, ya que servirán como combustible para nuestros sistemas y armas, así como moneda de cambio en puestos comerciales y material para construir nuevos y útiles objetos.



Cada planeta tiene una flora y fauna creada de forma procedural, por lo que será muy difícil encontrar dos especies iguales. Habrá plantas comunes, como las de Tamio9, pero la sensación es la de estar ante seres vivos nuevos y únicos en cada planeta.



Comerciar no solo nos permitirá ganar créditos, sino que nos ayudará a liberar espacio en el inventario. También podremos comprar desde elementos químicos hasta naves y armas. Eso sí, cuidado con vender objetos escasos y valiosos.



Las Reliquias y monolitos, al estilo de la película 2001: Odisea en el espacio, nos revelarán la lengua y la historia de las razas alienígenas. Es algo más contextual que práctico, pero le da un toque mágico al juego y nos ayuda a tomar mejores decisiones.



La exploración es, en definitiva, la esencia de *No Man's Sky*. Registrar planetas, animales, plantas, recoger objetos, hacer túneles para encontrar objetos valiosos y bucear para ver qué esconde cada planeta será lo que nos ocupe cientos de horas.



Administrar el inventario es una de las tareas fundamentales del juego. Conocer este elemento a fondo nos permitirá disfrutar del viaje estelar sin agobios. Hay que ser organizado, ya que el espacio es reducido y ampliarlo cuesta muchísimos créditos.

objetivo y, además, vemos otras dos balizas en el horizonte. Querremos tener todas las balizas registradas (algunas tienen secretos y sorpresas) y así pasaremos horas en un planeta al que solo bajábamos a por Plutonio y Zinc.

No Man's Sky recupera la fórmula de "juego cinco minutos más y lo dejo" que termina convirtiéndose en 5 horas. Es un juego con un ritmo muy lento y centrado en la exploración, pero también recompensa, ya que nos darán créditos por cada cosa que descubramos y, además, hay una serie de hitos que saltan de forma regular animándonos a seguir jugando. Conforme avancemos en la "historia principal" se nos hablará de los agujeros negros y del Atlas, por lo que se abrirán nuevas vías de exploración que nos alejarán del objetivo principal, pero que conseguirán saciar nuestra ansia de conocimiento por este universo. El juego también nos da la oportunidad de afrontar la aventura como queramos: podemos ser un pacífico explorador o un ángel de la muerte que arrasa con todo gracias a su pistola de plasma en un combate muy simple, pero que rompe la monotonía.

Una experiencia audiovisual

Gráficamente estamos ante un diseño muy chulo, con colores vivos y unas criaturas con formas de lo más variopintas (todas ellas creadas, se supone, de forma procedural, al igual que la flora). Sin embargo, aunque el diseño es genial, la parte técnica flaquea un poco con texturas pobres y un exceso de "popping". Al menos, la experiencia es fluida y no hay tiempos de carga.

El apartado sonoro, por su parte, es magistral. La música se adapta a lo que ocurre en pantalla, la banda sonora, compuesta por *65daysofstatic*, roza el excelente y el sonido ambiental termina de redondear la experiencia..

No Man's Sky no es un juego para todos los públicos. Quien quiera una experiencia de acción, un simulador o un multijugador masivo no lo encontrará aquí. La idea es otra, la de dejarnos construir nuestra aventura a través del cosmos mientras descubrimos seres a nuestro paso. ¿Vale la pena descubrir los secretos del universo? Eso depende de cada jugador. Lo que de verdad vale la pena es el camino que se ha seguido para llegar allí. ■

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot



OPINIÓN

Al principio abruma debido a que tenemos un universo para explorar libremente, pero esa es, sin duda, la identidad del juego. Sí, el desarrollo es lento, repetitivo y no es para todos los públicos, pero si logra atraparos, os dará cientos de horas de diversión y tranquilidad gracias a sus mecánicas y al apartado sonoro.

85



VUESTRA OPINIÓN

WEB Would You Kindly

"Me está gustando. Sé que a mucha gente no le va a gustar, porque es un juego de nicho y su desarrollo es lento, pero hacía mucho que un juego no me hacía perder la noción del tiempo."

Yxion

"La sensación de ir descubriendo zonas y especies de animales es fantástica, pero temo que se vuelva repetitivo a la larga."





Deus Ex Mankind Divided

NO ESPERES A 2029: EL FUTURO ES AHORA

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Action RPG

DESARROLLADOR
Eidos Montreal

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
PS4/XBO: 69,95€
PC: 49,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Cuando disfrutamos, los pocos que lo hicimos, de las bondades del primer *Deus Ex* (el lanzado en el año 2000), nunca imaginamos que una secuela podría llegar a tener el aspecto de *Human Revolution*; aún hoy, el *Deus Ex* aparecido en la anterior generación sigue siendo rompedor en todos los aspectos y, ahora, por difícil que parezca, Eidos Montreal se ha superado. *Mankind Divided* conserva cada uno de los elementos que hicieron grande a su precuela, pero es más largo, más complejo, infinitamente más detallado... más *Deux Ex*. Bienvenido al futuro.

Cuando una compañía lleva alimentando el "hype" desde hace tanto tiempo, pueden ocurrir dos cosas: que nos llevemos una decepción o que la espera haya valido la pena y nuestras ilusiones, "fundadas" y satisfechas. Como podéis imaginar, *Mankind Divided* es uno de esos extraños casos en los que no solo se cumplen las expectativas, sino que se superan con creces.

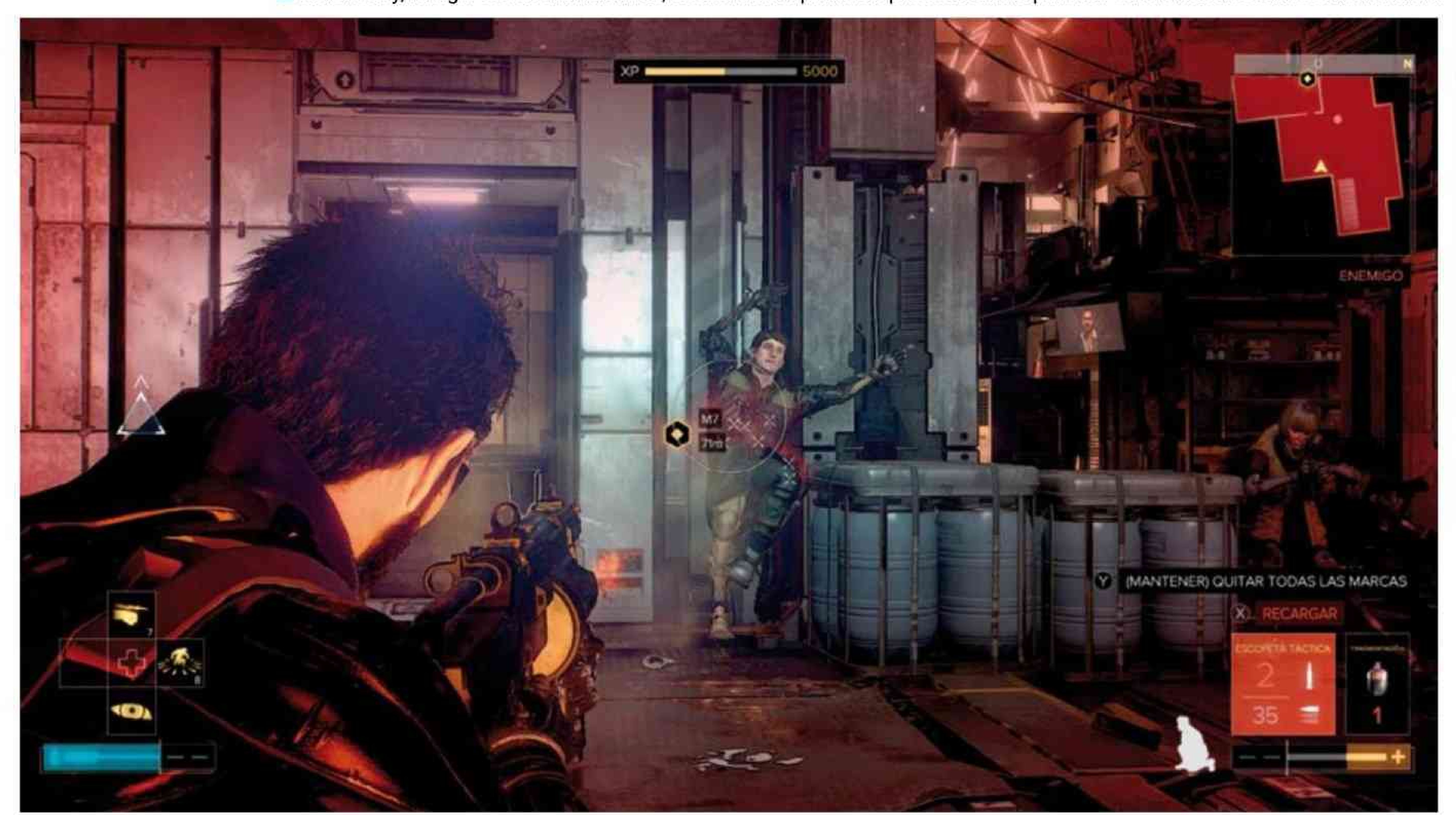
Un RPG disfrazado de shooter

Si no jugaste a *Human Revolution*, puede que las imágenes y los vídeos que hayas visto de *Mankind Divided* te hayan confundido. El título de Eidos Montreal plantea un desarrollo en primera persona y cuenta con una buena cantidad de escenas de acción, en las que se ha cuidado al máximo el comportamiento de cada arma, la inteligencia artificial de los enemigos, la posición de obstáculos y coberturas... A tu disposición tendrás armas de todo tipo (escopetas, rifles de francotirador, ametralladoras) letales o "incapacitantes", diferentes tipos de munición, varias clases de granadas, la posibilidad de personalizar cada arma con mirillas especiales, silenciadores, derribos cuerpo a cuerpo... Si el nuevo *Deus Ex* fuera únicamente un shooter en primera persona, sería de los mejores del mercado, pero -prometemos que el juego no decepcionará a nadie- resulta que la acción y los disparos son una pequeña parte de su desarrollo.

Deus Ex: Mankind Divided es un Action RPG en toda regla. Tan importante es su componente shooter como la evolución del personaje a través de puntos de experiencia, sus inmensas posibilidades de exploración, la personalización de las habilidades de Adam Jensen, la interacción con los personajes que nos encontremos, el factor sigilo... Si unimos todo eso y lo aderezamos con un doblaje de película (la expresión viene al pelo) y un denso guión (cuyos detalles obviamos casi en su totalidad en estas cuatro páginas) repleto de carismáticos personajes, una apasionante trama y una buena cantidad de golpes de efecto, nos encontramos con uno de los títulos más complejos y completos de los últimos años. Es tan profundo y toca tantos palos que desde la aparición de *Human Revolution* na- »

MANKIND DIVIDED EVOLUCIONA EL CONCEPTO DE HUMAN REVOLUTION AÑADIENDO DETALLES, AUMENTOS, ARMAS Y NUEVAS POSIBILIDADES.

Golem City, refugio de los aumentados, es una de las primeras pruebas serias para los auténticos aficionados a la acción.



LO MEJOR

Deus Ex: Mankind Divided une en un sólo título multitud de géneros y lo hace con una maestría espectacular. Su guión y ambientación son únicos. Su doblaje al castellano, perfecto.

LO PEOR

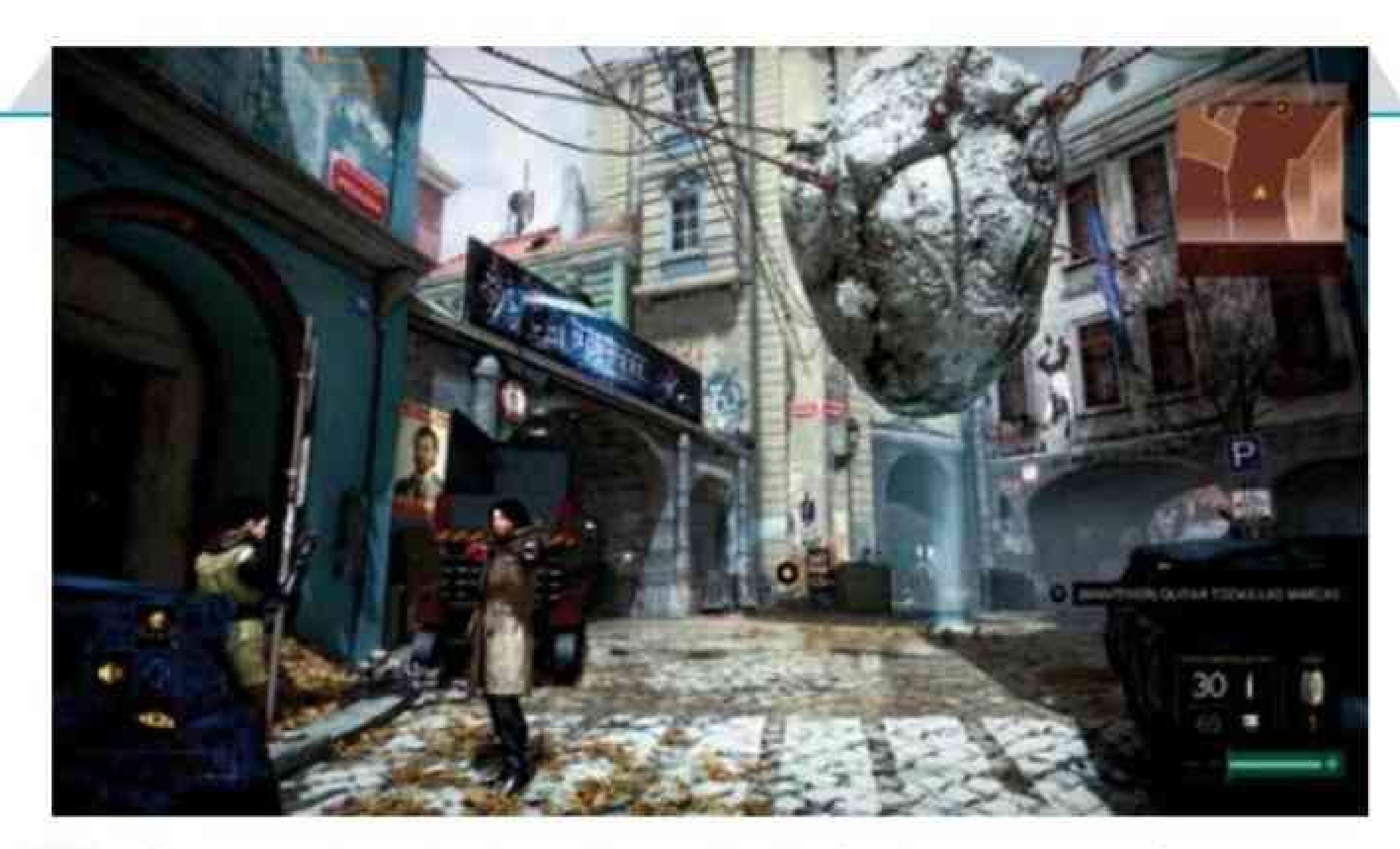
Que no hayas jugado a *Human Revolution* y no tengas más remedio que resumir horas de diversión en un vídeo de diez minutos a modo de resumen, incluido en *Mankind Divided*.

La iluminación, el detalle y el realismo con el que están mostrados los escenarios son espectaculares.





En el cuartel general secreto del Grupo de Operaciones 29 de la Interpol tendrás que realizar alguna que otra gestión legal... e ilegal.



Cada personaje que te encuentres tiene algo que contar y algo que darte; cada callejón y recoveco oculta algún objeto o pista.



El modo Breach plantea un protagonista completamente diferente y lo sitúa en el mismo universo que *Mankind Divided*.

» die ha intentado siquiera emular "las formas" de *Deus Ex*; es un juego único. Y entrando en su apartado visual...

El futuro pinta muy bien

Haciendo uso del Dawn Engine, los desarrolladores de Eidos Montreal han dotado a *Mankind Divided* de un aspecto de lo más realista y, lo más importante, repleto de detalles de todo tipo que no son únicamente "eye candy" (como dirían los angloparlantes), sino que aportan profundidad a su jugabilidad. Este nuevo *Deus Ex* cuenta con unos escenarios inmensos en los que encontraremos personajes y elementos de todo tipo: podrás entrar en las tiendas a comprar, explorar las alcantarillas, escalar a los balcones de un edificio y rebuscar entre cajas, documentos y demás elementos en busca de objetos para vender, periódicos con los que ponerte al día o analgésicos con los que rellenar la energía perdida. La estética Cyber-Punk del juego muestra construcciones, vehículos, prendas y localizaciones de lo más creíble y con un nivel de detalle al que normalmente no estamos acostumbrados: expresiones faciales, físicas realistas, espectacular iluminación...

Deliciosa "falsa libertad"

Al igual que ocurre con su desarrollo,

NADIE HA SABIDO UNIR GÉNEROS CON TANTA MAESTRÍA COMO EIDOS MONTREAL CON MANKIND DIVIDED

UN FUTURO REPLETO DE POSIBILIDADES

El desarrollo de Deus Ex: Mankind Divided permite casi todas las posibilidades de juego imaginables. Su jugabilidad es apta para amantes de las armas y los shooters, para expertos en incursiones sigilosas, para aficionados al género RPG...



La conversación idónea con el personaje adecuado en muchas ocasiones nos ahorrará sangre, sudor y munición o, directamente, nos conducirá a una zona especial o a una misión alternativa inaccesible de cualquier otro modo.



Podrás personalizar cada arma que aparece en el juego, modificando su tipo de munición, añadiendo un silenciador o una mirilla especial... Los componentes para modificar las armas podrás adquirirlos en las tiendas o encontrarlos en diferentes zonas.



Tanto si tus incursiones en zonas "problemáticas" son violentas como si son de lo más sigiloso, siempre podrás recurrir a los derribos cuerpo a cuerpo, siempre y cuando tengas energía para realizarlos. Las animaciones son espectaculares.



El sistema de hacking es mucho más complejo que en el primer *Deus Ex*. Podrás adquirir hasta cinco niveles de hackeo básico y mejoras en hackeo stealth, por ejemplo. Para tener más posibilidades de éxito, podrás usar paquetes de software modificador.



Durante los primeros compases del juego descubrirás nuevos aumentos que Adam Jensen tenía ocultos en su cuerpo. Tendrás que aprender a evolucionar cada uno de ellos y utilizarlos todos sin sobrecargar el sistema que los gobierna.



En el modo Breach tendrás que poner a prueba tu sigilo y enfrentarte a pequeños mapas repletos de recovecos y a enemigos "virtuales". Si lo que más te atrae de *Mankind Divided* es su componente shooter, este será tu modo de juego preferido.

el "falso shooter" también resulta ser un "falso sandbox", y en ambos casos nos alegramos de que lo sea. *Deus Ex: Mankind Divided* presenta inmensos escenarios y nos da una gran libertad para recorrerlos, pero no deja espacios entre "continente" y "contenido". Cada callejón, cada esquina, cada cajonera y taquilla oculta una pista, un nuevo detalle sobre su argumento, un objeto importante, un arma; cada transeúnte nos plantea una cuestión, nos informa o nos ofrece una misión secundaria.

Nada en Mankind Divided está ahí para rellenar y, por suerte y aunque lo parezca, no tenemos una libertad absoluta con la que perder el tiempo dando vueltas a una manzana. Eso sí, tampoco estamos diciendo que el nuevo *Deus Ex* sea tan (dulcemente) cuadriculado como el imprescindible *Uncharted*.

Cada uno de los retos que nos plantea el juego puede ser afrontado a través de la acción, a través del sigilo o mezclando ambos métodos. Y no hablamos de las dos opciones típicas para llegar de un punto A a un punto B: sin ser detectado o dejando un reguero de muerte; aparta una caja para desvelar un conducto de ventilación, "hackea" un puesto de seguridad y vuelve a las torretas de vigilancia en contra de tus enemigos... las posibilidades son inmensas. Desde el principio tuvimos claro que podíamos completar cada misión del juego sin matar a nadie (podemos dejarlos inconscientes, eso sí); todo depende de tus preferencias. Incluso antes de "llegar a las manos" en determinadas situaciones podremos disuadir a nuestro objetivo a través de una conversación (ayudados de algún que otro aumento que nos indique la dirección por la que llevar a nuestro interlocutor, por supuesto).

Tras varios años de desarrollo y con una precuela tan difícil de superar como *Human Revolution*, Eidos Montreal ha conseguido rizar el rizo y crear el conjunto perfecto de elementos jugables, emociones, argumento e impecable puesta en escena. Con la actual generación a punto de alcanzar su madurez, podemos decir sin ningún miedo a equivocarnos que *Deus Ex: Mankind Divided* es uno de los mejores juegos que encontrarás en el catálogo de PS4, Xbox One y PC. No lo dejes escapar bajo ningún concepto.

Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil



OPINIÓN

Era complicado superar lo alcanzado por *Human Revolution*, pero Eidos Montreal ha demostrado que no era imposible. *Deus Ex: Mankind Divided* es una de las experiencias más complejas y enriquecedoras que he tenido la suerte de sentir con un mando en las manos. Completo y casi impecable en todos sus apartados.

95



VUESTRA OPINIÓN

WEB PinkyVic

"Tengo el hype por los aires con este juego. Adam es increíble, la historia, el pirateo, los aumentos... buf... Menudo juegazo."

WEB Shepard7

"Tras retrasarse Mass Effect Andromeda, para mi era el juego que más me interesaba de 2016. Esta saga va de obra maestra en obra maestra."

El juego cuenta con los veintidós pilotos, las once escuderías y los veintiún circuitos del actual Mundial de Fórmula 1. Entre las pistas, debuta Bakú y vuelve Hockenheim.



F1 2016

CODEMASTERS REENCUENTRA LA FÓRMULA DEL ÉXITO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters Birmingham

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-22

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Codemasters es una de las compañías más míticas del género de la velocidad pero, en los últimos tiempos se había dormido en los laureles. Por suerte, este año ha vuelto por sus fueros, primero con *DiRT Rally*, y ahora con *F1 2016*.

Aun siendo aceptables, los dos juegos anteriores del Mundial de Fórmula 1 no dieron la talla, pues el salto generacional cogió a la compañía a contravolante. Eso sí, la entrega de la temporada pasada tejió ya los mimbres para la era de PS4 y Xbox One, algo de lo que se ha aprovechado el título que nos ocupa, que, aunque llega con un poco de retraso, lo hace justo a tiempo para coincidir con la segunda mitad del campeonato. Al tener la licencia de 2016, hay nuevos contenidos respecto al año pasado, como el debut de la escudería Haas o los circuitos de Bakú y Hockenheim.

El control, a caballo entre arcade y simulación, tiene el ADN de Codemasters y se adapta a todo tipo de públicos según las ayudas que activemos, como los daños, el control de tracción, el ABS, el rebobinado... Se han hecho pequeños retoques, gracias a los cuales las sensaciones son más satisfactorias que el año pasado, especialmente si se juega con volante. El "force feedback" no es muy fuerte, pero sí lo suficiente para contentar a cualquiera que no espere un *Assetto Corsa*. Con mando, la respuesta también es excelente. Eso sí, si se opta por quitar del todo el control de tracción, el manejo es tremendamente sensible y resulta muy fácil trompear en primera y segunda marcha. En cuanto a la IA, hay siete niveles de dificultad, aunque se mantiene el problema perenne de que, en las primeras curvas, se forma un trenecito lentísimo y resulta muy fácil adelantar posiciones de una tacada.

La virtud está en los detalles

F1 2016 recrea con bastante fidelidad lo que hay alrededor de un gran premio. Para empezar, se ha potenciado la sensación de retransmisión televisiva, con más planos de los boxes, la parrilla o el podio. En ese sentido, esta vez,

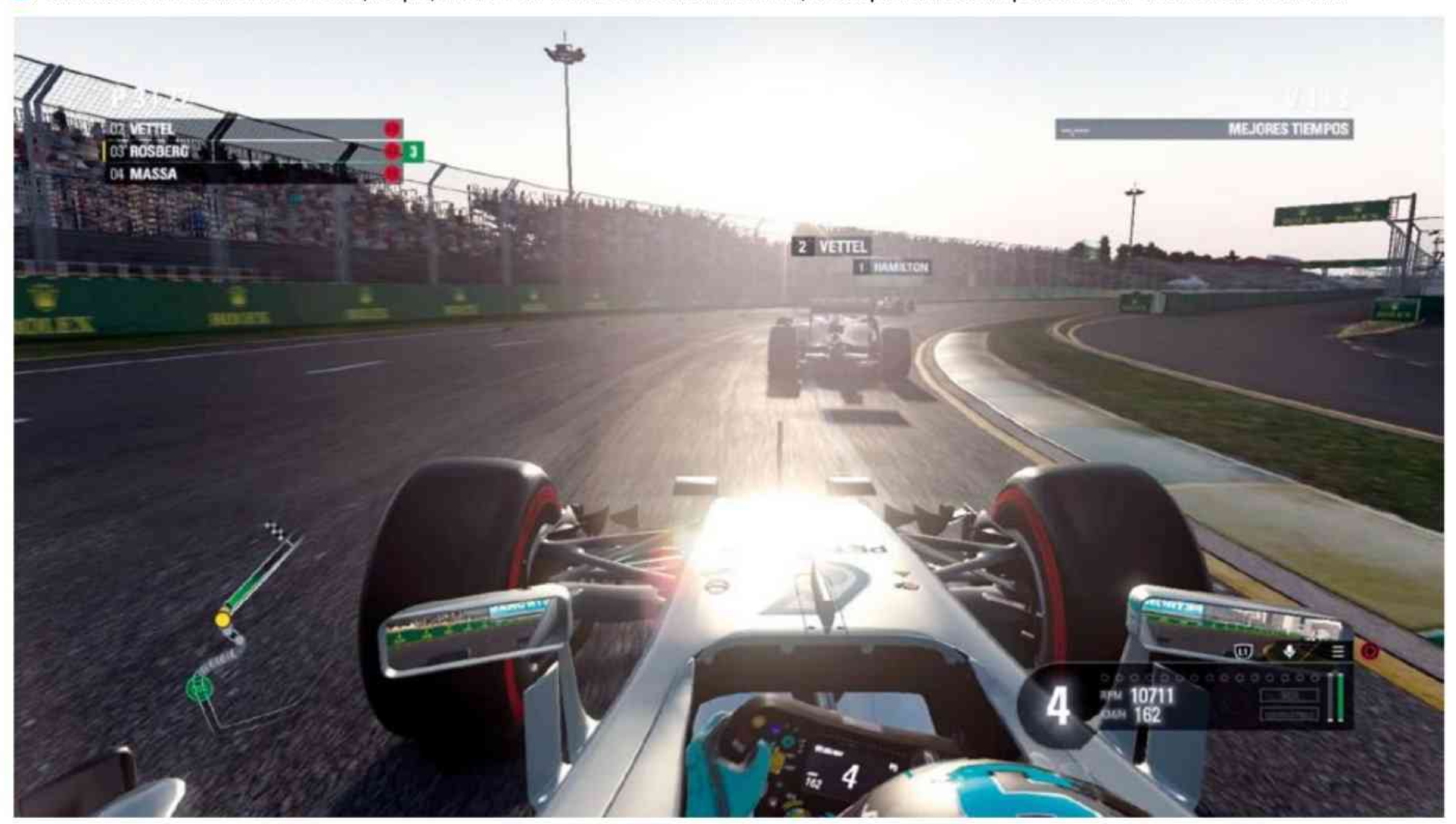
> CODEMASTERS HA VUELTO POR SUS FUEROS ESTE AÑO, PRIMERO CON DIRT RALLY, Y AHORA CON F1 2016

LO MEJOR

El control sigue la línea habitual de Codemasters. Los nuevos detalles lo hacen muy inmersivo: coche de seguridad, mensajes de radio, pizarras en el muro... La opción para correr a distintas horas.

LO PEOR

Al modo Carrera le falta "alma": más allá del progreso técnico del coche, no se ve el espíritu del Gran Circo a nuestro alrededor. Los embudos que forma la IA en la primera curva. Hay algo de tearing.



Podemos correr a diferentes horas, lo que, unido a las condiciones de nubosidad, hace que la luz solar pueda incidir de diversas maneras.



Las repeticiones no son tan espectaculares como las de *DiRT Rally*, pero se asemejan a los de una retransmisión televisiva.



El efecto de la lluvia es espectacular. Por un lado, cubre la pantalla de gotas de agua; por otro, obliga a pilotar con finura para evitar el aquaplaning.

se ha recreado hasta a los directores de equipo, como Toto Wolff, Maurizio Arrivabene o Eric Boullier. Además, la narración antes y después de la carrera ha ganado en naturalidad y se cuentan curiosidades que los fans agradecerán.

En las carreras propiamente dichas, también se han incluido múltiples detallitos. En lo jugable, se ha recuperado el coche de seguridad (incluido el régimen "virtual"), se ha incluido la vuelta de formación y, si se desea, tanto las salidas como las entradas en boxes pueden ser manuales, so riesgo de ser penalizados. En lo accesorio, al pasar por la recta, vemos a los mecánicos sujetando las pizarras de tiempos y la comunicación con el ingeniero por la radio es más amplia.

Pasando a los modos de juego, nos congratulamos del regreso del modo Carrera profesional, en el que hay que crearse un álter ego y competir a lo largo de diez temporadas. En cada gran premio, ganamos puntos que podemos asignar a cinco áreas de desarrollo del coche: motor, combustible, chasis, carga aerodinámica y resistencia aerodinámica. Ahora bien, la estructura flojea, pues podemos elegir en qué equipo enrolarnos y no se muestra nada de la vida en el paddock. Nosotros ganamos el Mundial con un Renault y, a final de temporada, casi ninguna escudería se interesó por nosotros... Por otro lado, al margen de carreras y contrarrelojes sueltas, se ha fomentado el multijugador, con campeonatos para veintidós personas y la opción de rellenar con rivales de la IA, por si sólo queremos jugar en cooperativo con un amigo.

Jugando con la luz del sol

En lo técnico, todo va bastante fluido, aunque hay tearing esporádico y algún bug menor. Destaca la novedad de que podamos elegir en qué momento del día correr: amanecer, mañana, mediodía, tarde, ocaso y noche (esto último, sólo en Bahréin, Singapur y Abu Dhabi). Unido a las condiciones de nubosidad, esto hace que la luz solar puede incidir de muy diversas formas. Asimismo, la lluvia, está muy lograda. No supone ninguna revolución, pero Codemasters ha devuelto a la Fórmula 1 al podio.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Codemasters ha recargado la batería y, tras dos entregas a medio gas, vuelve al podio con un gran juego. No es que haya un gran salto, pero los pequeños detalles marcan la diferencia en cuanto a inmersión y satisfacción, tanto con volante como con mando. El espectáculo ha regresado al Gran Circo.

86

VUESTRA OPINIÓN

WEB Javifisio33

“Con el nuevo modo Carrera de F1 2016, me acaban de vender el juego. Qué ganas de jugarlo.”

@DJoNiBoSs

“Forza Horizon 3 es el juego que más espero, pero, con F1 2016 y Forza Motorsport 6, me iré quitando esa ansia viva, jajaja.”



■ ¿Qué son estas criaturas gigantes? No lo sabemos, pero, aunque las hay de diversos tipos, todas tienen el mismo punto débil.

Attack on Titan Wings of Freedom

UN REGALO PARA LOS FANS DEL ANIME O EL MANGA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Omega Force
DISTRIBUIDOR Koei Tecmo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Inglés
IDIOMA VOCES Japonés
FORMATO / PRECIO Físico: 54,95 € Digital: N.D.
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Tras su lanzamiento en Japón, *Attack on Titan: Wings of Freedom* llega al resto del mundo para permitirnos hacer lo que más mola del manganime: volar por los escenarios rebanando las nucas de los Titanes.

Ataque a los Titanes nos muestra un mundo en el que la humanidad está al borde de la extinción por culpa de unas gigantes criaturas, llamadas Titanes, que les obligaron a sobrevivir en una ciudad protegida por tres murallas concéntricas. Tras 100 años sin conflictos, un buen día apareció el Titán Colosal para abrir una brecha en uno de los muros, lo que desencadenó que la humanidad iniciara la ofensiva.

A la reconquista

En términos de guión, el videojuego sigue a pies juntillas los principales acontecimientos del anime, aunque con dos grandes diferencias. La primera es que hay partes de la historia del anime que no quedan representadas en las cinemáticas del juego, por lo que quienes no conozcan la historia seguramente se perderán.

La segunda diferencia la encontramos en los personajes. Mientras que el anime se centra en Eren, el videojuego nos deja controlar a varios personajes, por lo que se cubren, en cierto modo, algunas posibles lagunas de la historia del anime. Si dejamos la historia a un lado y nos centramos en la jugabilidad, *Attack on Titan* cumple a la perfección. El objetivo en todas y cada una de las misiones es sencillo, acabar con los diferentes Titanes, y el desarrollo puede tornarse repetitivo debido precisamente a que lo único que haremos será rebanarle la nuca a criaturas que tienen varias veces nuestro tamaño.

Sin embargo, los desarrolladores han sabido recrear tan bien el espíritu, los movimientos y el estilo de combate del anime (incluso el tener que cambiar las espadas demasiado usadas), que la tarea, aunque sea monótona, resulta tremendamente satisfactoria.

Cada uno de los personajes, además del equipo de maniobras tridimensional (cuyo manejo es tan intuitivo como

CONSIGUE QUE EL JUGADOR SE SIENTA COMO UN MIEMBRO MÁS DEL CUERPO DE EXPLORACIÓN, Y ESO ES FANTÁSTICO.

LO MEJOR

Consigue que nos sintamos como los protas del anime. Visualmente tiene destellos muy buenos. La historia se corresponde con el anime y llena algunas lagunas. Cazar en multijugador.

LO PEOR

Algunos bugs y problemas técnicos, como popping y caídas de frames. Si no sois fans, puede hacerse muy repetitivo ya que consiste únicamente en matar titanes. No llega traducido.

Manejar a Eren en su forma Titán es un gustazo. Adiós estrategia y golpes medidos, es la hora de las tortas.





Lanzando una bengala conseguimos ayuda de los compañeros, un extra de potencia de ataque para enfrentarnos a los Titanes más fuertes.



El uso del equipo de maniobras tridimensional es una gozada. Eso sí, cuidado, porque habrá que recargar las bombonas de gas.

lo parece en el anime) y sus espadas, cuenta con habilidades únicas. Mikasa es una fantástica luchadora; Levi es el más completo; Armin no es bueno en combate, pero puede ordenar a otros soldados que ataquen a los objetivos, y Eren puede convertirse en Titán.

Las características de los personajes están realmente logradas y tienen un impacto directo en la jugabilidad, ya que cada personaje presenta diferencias sutiles a la hora de afrontar el combate. Además, el juego nos permite mejorar el equipamiento (o, directamente, comprar objetos nuevos) en diferentes momentos (siempre y cuando tengamos dinero y materiales que conseguiremos al matar Titanes).

También podemos mejorar a nuestros personajes realizando misiones secundarias, ya sea en solitario o con hasta otros tres amigos en un modo multijugador online que es una gozada.



OPINIÓN

La espera hasta la segunda temporada del anime se está haciendo eterna, pero *Wings of Freedom* es una genial forma de quitarse el mono de Eren, Mikasa y compañía. El combate es muy satisfactorio, el apartado visual tiene algún destello que lo acerca al anime, y el apartado sonoro es una delicia.

80

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot

Cazar titanes en compañía de nuestros colegas se destapa como una experiencia única y divertidísima.

Acabado cercano al anime

Todo lo que vemos en pantalla está creado con el motor del juego y podemos distinguir entre cinemáticas, muy cercanas al anime en ciertos momentos, y juego "real". *Attack on Titan* luce bastante bien, los movimientos de los soldados son calcados a los de la serie y las animaciones son excelentes, pero hay problemas técnicos, como popping o caídas de frames, que empañan el resultado. Además, el juego tiene un caprichoso sistema de físicas que provoca que, en ocasiones, algún titán se quede enganchado entre dos edificios, lo que dificulta bastante el acertarle en la nuca con nuestra hoja.

La ambientación, por su parte, es soberbia. No solo por el color y las animaciones, sino porque las pantallas de carga muestran el mismo códice que vemos en la serie. El apartado sonoro es espectacular aunque, eso sí, las voces están en japonés y los textos en inglés (con un nivel muy sencillo). Los fans del manganime estarán encantados con el videojuego y quien busque un juego de acción sin preocupaciones se llevará una grata sorpresa.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Puma Pérez

"¡Qué gran noticia! Todos podremos disfrutar de este juego. Lo único malo es que no sale en físico para PSVita."

José Sánchez

"Posiblemente algunos acierten en sus comentarios cuando lo tachan de un producto fan service en toda regla, pero yo lo pienso catar, aunque sea alquilado."

■ A la hora de jugar, *KOF XIV* recupera el buen hacer de SNK y transmite las buenas sensaciones que generaba la saga en Neo Geo.



The King of Fighters XIV

EL REY DE LA LUCHA REGRESA PARA RECLAMAR SU TRONO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
SNK

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
26 de agosto

CONTENIDO
12

Tras la revolución de *Street Fighter*, tanto en la anterior como en la actual generación, y su gran impacto en el ámbito de los e-Sports, el género de la lucha parece vivir una segunda juventud. *Street Fighter* y *Guilty Gear* ya han mostrado sus cartas recientemente en PS4, y ahora es el turno para *The King of Fighters*: tras un par de entregas en 2D memorables, SNK (la de verdad) se ha rendido a las 3D para ofrecernos uno de los mejores *KOF* de los últimos tiempos.

La premisa planteada por Yasuyuki Oda era sencilla: había que capturar la esencia de *KOF '98*, aportar un incentivo para los jugadores menos experimentados y dar el salto definitivo (y de calidad) a los gráficos en 3D. El antiguo miembro del R&D Div. 1 de SNK y, más recientemente, Battle Director de *Street Fighter IV*, lo tenía claro, y el resultado obtenido por los desarrolladores a su cargo no le decepcionará a él... ni mucho menos a nosotros.

Con la jugabilidad más clásica

The King of Fighters XIV explora, por segunda vez en su historia (antes lo hicieron las dos entregas de *Maximum Impact*), los gráficos 3D, pero deja de lado, por suerte, la posibilidad de movernos hacia los laterales para esquivar los golpes del oponente. La jugabilidad del nuevo beat'em up de SNK es estrictamente bidimensional; casi todas las opciones de control y/o juego clásicas están en *KOF XIV*: cuatro tipos de salto, barra de súpers, posibilidad de rodar por el suelo... Y se le ha añadido una buena cantidad de novedades que gustarán tanto a los aficionados a la saga desde sus inicios como a los que acaban de descubrirla.

Dos son las novedades más llamativas de *KOF XIV* en lo que respecta a su jugabilidad: por un lado, los ataques Climax, espectaculares movimientos especiales que requieren tres barras de súper y que quitan casi media vida al enemigo. Y por otro, los nuevos combos RUSH (traducidos como "Agresión"). Estos combos permitirán a los novatos realizar combinaciones de

KOF XIV SE ACERCA MUCHO MÁS A LOS CÁNONES DE KOF DE LO QUE SFV LO HACE CON LA SAGA STREET FIGHTER

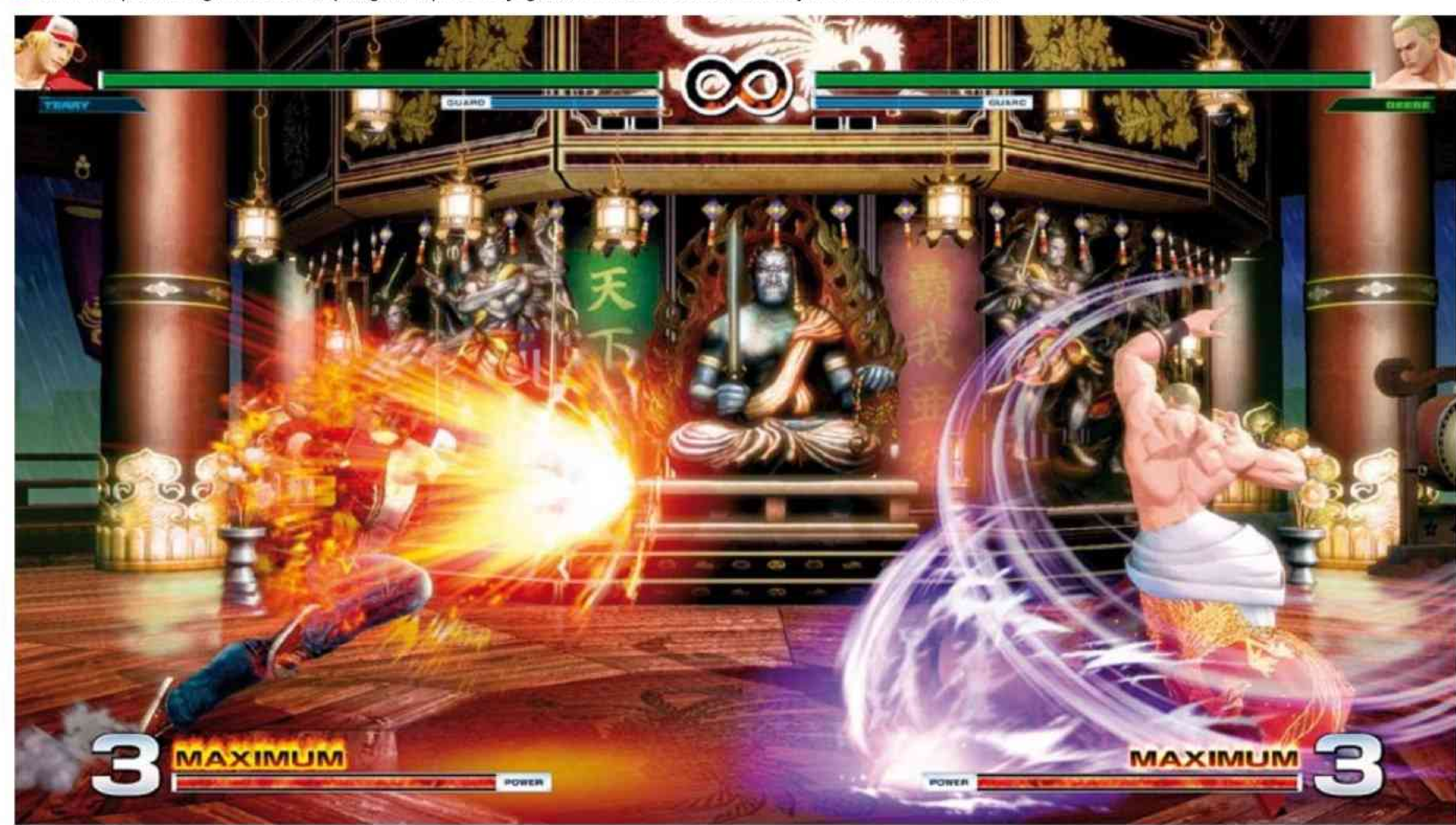
LO MEJOR

Cincuenta personajes, todo tipo de contenidos y modos de juego y, lo más importante, hace gala de esa jugabilidad que nos encandiló hace años en Neo Geo y añade nuevos elementos.

LO PEOR

Sin llegar a ser mediocres, la calidad de sus gráficos está por debajo de la de *Street Fighter V*. No incluye, al menos de inicio, opción para utilizar sticks arcade USB de PS3, como hacía *SFV*.

Todo el apartado gráfico es 3D poligonal, pero su jugabilidad vuelve a ser, única y exclusivamente, 2D.





Los nuevos y espectaculares súpers Climax requieren tres niveles de energía de súper, restan casi la mitad de la energía y son "combinables".



KOF XIV posee nada menos que cincuenta personajes seleccionables, incluyendo a los jefes: Antonov y Verse.

diferentes golpes y culminarlas de un modo espectacular con un súper (que quita menos vida que un combo y un súper "normal") pulsando únicamente el puño débil, repetidamente, cerca del oponente. En ocasiones, recuerda a los chain de *SF x Tekken*, pero no son tan dañinos y no dejan totalmente expuesto al jugador si el combo es bloqueado por el oponente. Son todo un acierto.

En general, la sensación de jugar con *KOF XIV* conociendo la saga desde sus inicios es muy buena: se juega "como siempre", pero tiene novedades que le añaden una buena curva de aprendizaje, incluso si eres un experto con los clásicos de Neo Geo. Haciendo una peculiar comparativa, podríamos decir que *KOF XIV*, aun con todos los cambios estéticos y jugables, es más *The King of Fighters* de lo que *SFV* lo fue, en su día, a *Street Fighter*. Y lo bueno es que ofrece tantas posibilidades para los no iniciados en la saga como el mencionado título de Capcom.

Contenidos de todo tipo

Y, ya que hablamos de *Street Fighter V*, no podemos evitar comparar sus contenidos (al menos los iniciales) con *The King of Fighters XIV*. El título de SNK incluye, de inicio y junto a 50 personajes diferentes (dos de ellos disponibles al terminar el juego), modo Historia (típico de la saga, con algunos vídeos), Versus, Entrenamiento, Misión (Time Attack, Survival y Pruebas), Tutorial, una inmensa galería de ilustraciones y un peculiar modo de juego online.

Hasta doce jugadores pueden unirse a dicho modo, y seis de ellos manejan a cada uno de los personajes que se enfrentan, mientras los otros seis esperan su turno para jugar. ¡Así lo hacíamos en los recreativos de mi barrio con las entregas *'95*, *'96*, *'97* y, sobre todo, *'98*!

Y, como no todo iban a ser buenas palabras para *KOF XIV*, también podemos destacar algún defectillo del título de SNK: ciertas animaciones y el aspecto de algunos de los personajes dejan mucho que desear; aquí, *SFV* no tiene rival. Y, aunque suponemos que será subsanado con alguna actualización, inicialmente no incluye soporte para sticks arcade USB de PlayStation 3.

Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil



OPINIÓN

Hacía años, dieciocho en concreto, que un *King of Fighters* no me sorprendía y me divertía tanto como éste. Cincuenta personajes, combos y especiales de todo tipo, modo online, galería de ilustraciones... *KOF XIV* es el regreso de la saga y, en cierto modo, de un género, a sus mayores cotas de calidad.

89

VUESTRA OPINIÓN

WEB Púrpura

"Grata sorpresa me he llevado tras probar la demo. Salvo algunos pequeños detalles, las cosas se mueven como en los King of Fighters que recuerdo."

WEB Anthor Freeman

"No sé por qué no optaron por cel shading. Habrían solucionado muchas carencias. A pesar de eso, el juego se siente King of Fighters, y eso es lo que importa."

Assetto Corsa cuenta con 65 coches únicos, que se convierten en 101 si consideramos las versiones modificadas para competición y las alternativas de algunos de ellos.

Assetto Corsa

LAS CONDICIONES DE CARRERA IDEALES PARA CONDUCIR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Kunos Simulazioni

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES 1-16

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
26 de agosto

CONTENIDO


En los últimos años, me he hartado a oír que juegos como *Gran Turismo* o *Forza Motorsport* no son simuladores, comparados con lo que se estila en PC... Tras haber probado *Assetto Corsa*, que acaba de dar el salto a consolas, entiendo ya a qué se referían. Tanto, que escribo este texto con dolores en las muñecas de haberme peleado con el "force feedback" de mi volante.

Para quien no lo conozca, este juego se lanzó para ordenadores hace casi dos años, y está considerado el simulador de conducción más realista. No en vano, sus desarrolladores, Kunos Simulazioni, no son un estudio de videojuegos al uso, sino una compañía pequeña que tiene sus oficinas en el circuito italiano de Vallelunga y que ha realizado software para fabricantes como Ferrari. Partiendo de esa base, lo que ofrece *AC* es la simulación más fidedigna que hemos visto en un videojuego. Para entender su dimensión y disfrutar sus bondades, hay que jugar con volante, sí o sí, pues con mando pierde muchos enteros, cosa que no les sucede a los típicos "simcades".

Una vez que uno se pone al volante y a los pedales, no se encuentra unas bestias imposibles de conducir, como pudiera pensarse. No, lo que se encuentra son coches cuyas físicas responden, exactamente, como lo harían en la realidad. Esto se observa en dos detalles clave. Por un lado, al tomar las curvas, de verdad sientes que tienes el control sobre los derrapes, los contravolantes y los bloqueos de frenos. Por otro lado, cuando vas en recta, la vibración del volante puede hacerte pensar que se va a descoyuntar si no lo sujetas con todas tus fuerzas. Aparte, factores como el desgaste de los neumáticos, el consumo de gasolina o la temperatura se reflejan sin estridencias en los tiempos por vuelta. Por si os lo preguntáis, es posible activar las típicas ayudas para suavizar la curva de aprendizaje.

Un estudio que va a la suya

Kunos Simulazioni tiene su propia filosofía de cómo debe ser un juego de carreras y, por eso, ha primado la ca-

ASSETTO CORSA OFRECE LA SIMULACIÓN MÁS FIDEDIGNA QUE HEMOS VISTO: HAY QUE JUGAR CON VOLANTE, SÍ O SÍ

LO MEJOR

Jugar con volante es una experiencia religiosa, en la que casi sientes el asfalto. Las físicas están a años luz de las de cualquier otro juego. Los reglajes son muy minuciosos. Sale a precio reducido.

LO PEOR

Sólo hay once circuitos únicos, si bien están escaneados con láser. No hay conducción nocturna ni efectos de lluvia. Las penalizaciones son injustas. Le falta un poco de "ambiente".

Hay desde utilitarios hasta bólidos de Fórmula 1, de una veintena de marcas reales. Sólo echamos en falta la presencia de prototipos LMP1.





El juego es exigente y cuesta ganar hasta en fácil. Aparte, si atajas, la penalización es aflojar durante cinco o diez segundos, lo cual es excesivo.

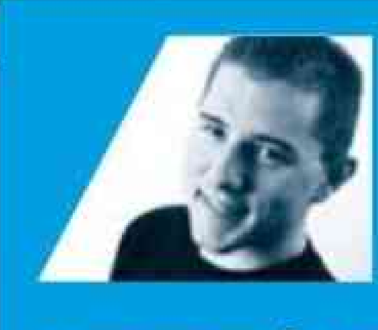


Podemos correr a varias horas, desde las 8.00 hasta las 18.00, en franjas de media hora. La temperatura condiciona el agarre del asfalto.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

lidad sobre la cantidad de opciones, lo que afecta al tamaño del garaje, a la ausencia de carreras nocturnas y, sobre todo, a la cantidad de circuitos. *Assetto Corsa* "sólo" cuenta con once trazados europeos: Montmeló, Monza, Imola, Brands Hatch, Spa-Francorchamps, Mugello, Silverstone, Nurburgring, Zandvoort, Vallelunga y Magione. La razón hay que buscarla en la minuciosidad con la que trabaja Kunos, pues todos han sido capturados con láser in situ, para reflejar baches, pianos o cambios de rasante a escala 1:1, cosa que no hacen, por lo general, otros estudios. En otras palabras, estamos ante un juego para gourmets del automovilismo, y no para glotones que quieran atiborrarse. Como compensación, hay que reconocerle que ha salido a precio reducido.

Entre los modos de juego, destacan dos. Por un lado, hay 94 eventos especiales, que pueden ser carreras, eventos de vuelta rápida, pruebas de derrape y contrarreloj con checkpoints. Por otro lado, hay un modo Carrera con 27 grupos de eventos que hay que ir desbloqueando. Por supuesto, hay online y pruebas configurables al gusto.



OPINIÓN

Hay que ponerse al volante para comprender las sensaciones que transmite este simulador, que compite en su propia liga de calidad sobre cantidad. No hay lluvia o conducción nocturna, y los circuitos son pocos, pero el manejo es el mejor que se ha visto jamás. Justifica tener un volante de gama alta.

90

Solidez sin ornamentación

Aunque a Kunos le ha costado más meses de los previstos, *Assetto Corsa* ha sobrellevado bien el salto a PS4 y One. No llega a las cotas visuales de *Project CARS*, pero se mueve muy fluido, con hasta dieciséis coches en pantalla y un rango variado de iluminación solar que puede llegar a cegarnos, según la hora.

Nos habría gustado que hubiera conducción nocturna y efectos de lluvia, pero el estudio, que no dispone de los mismos recursos técnicos y humanos que los grandes del género, ha puesto el foco en las físicas. Eso sí, las texturas de la hierba, la puzolana o los retrovisores cantan un poco. En lo sonoro, los motores rugen con fidelidad, aunque echamos en falta a un ingeniero que dé información sobre cómo marcha la carrera, pues el interfaz de tiempos sólo se actualiza una vez por vuelta. En cuanto a la IA, hay cuatro niveles y se muestra muy competitiva, aunque hemos visto algún bug, como que, a veces, se meta en boxes en carreras cortas.

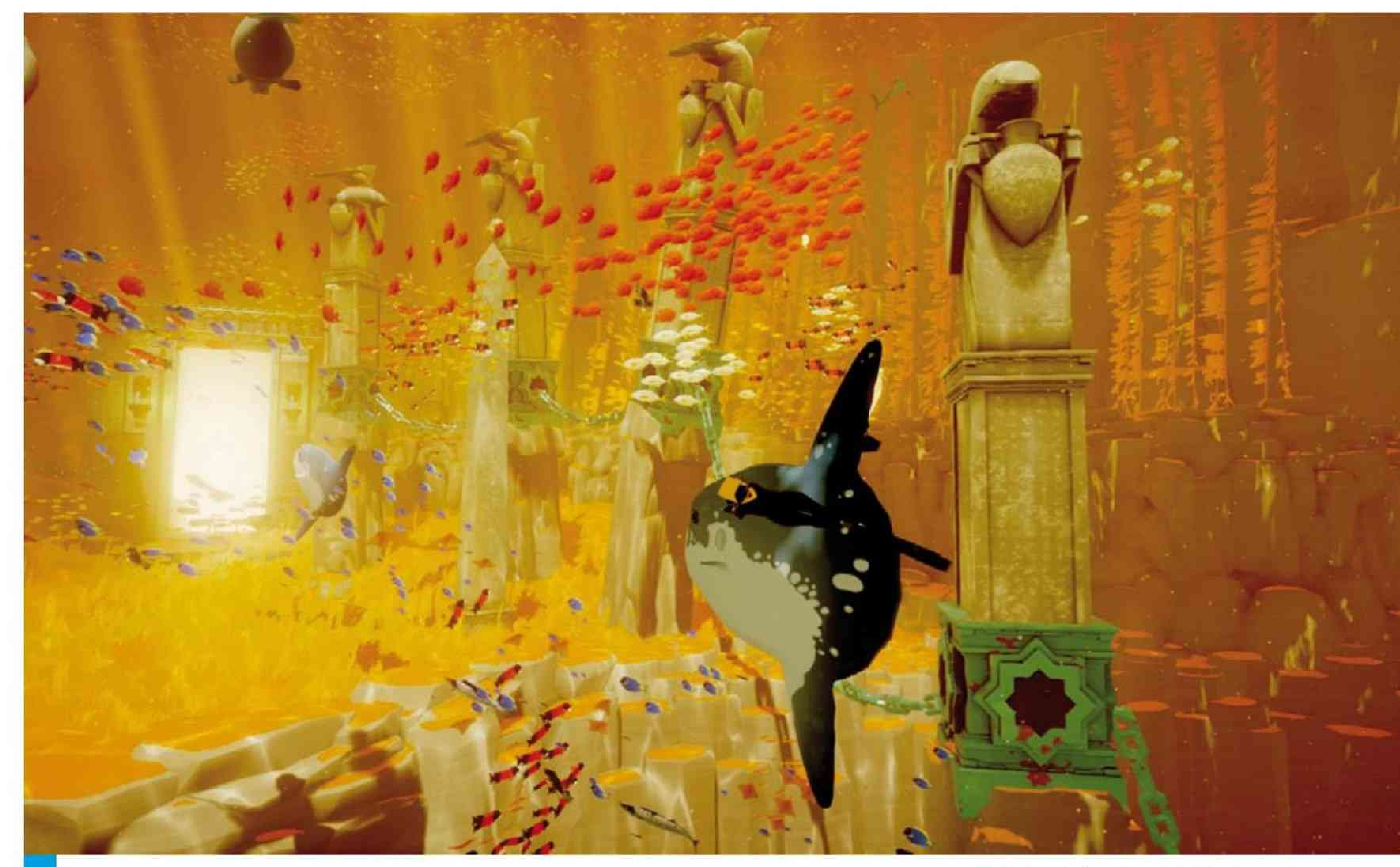
VUESTRA OPINIÓN

WEB FRANSNAKE

"El simulador de conducción por excelencia. La experiencia y el realismo con este título no tienen parangón. Enhorabuena para los usuarios de consolas."

WEB Anónimo

"Me agradó más Project CARS, que es más arcade. Ojalá le vaya bien, pero, para disfrutarlo, se necesita un buen volante, cosa con que muchos consoleros no cuentan."



Abzû nos invita a descubrir el fondo marino, en un viaje sosegado en el que podremos interactuar con la fauna.

ABZÛ

UNA POÉTICA ODA AL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Giant Squid
DISTRIBUIDOR
505 Games
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
–
FORMATO / PRECIO
Físico: –
Digital: 19,95 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
7

Matt Nava, el director de arte de *Flow* y *Journey*, abandonó ThatGameCompany para formar su propio estudio, Giant Squid, con el que quiere fascinar a los jugadores, gracias a experiencias como *Abzû*, su ópera prima.

"Abzû" es un vocablo sumerio que se utilizaba en Mesopotamia cuatro milenios antes de Cristo. Con él, se designaba una idea compleja: "ab" hace referencia al océano y "zu" podía indicar tanto "conocimiento" como "profundidad". Así pues, *Abzû* es un viaje a las profundidades del océano, una aventura que es, en gran parte, una oda al respeto por la naturaleza, al cuidado del medio ambiente y a la vida, en general. En lo jugable, recuerda (y mucho) a otros "art games", como el propio *Journey*: se trata de una poética travesía cargada de símbolos, en la que no escucharemos ni una sola palabra, y en la que cada jugador podrá extraer su propio mensaje y sus conclusiones. Un viaje que nos invitará a sumergirnos en el agua, pero sin equipo, ni contador de oxígeno ni nada parecido. Se trata de disfrutar estando bajo el agua, sin limitaciones ni frenos: no es un simulador de buceo.

Exploración y belleza

Como *Journey*, aquí, la acción brilla casi por su total ausencia. Es una aventura en la que, primordialmente, exploramos el entorno y disfrutamos de los parajes. Por supuesto, no faltan las mecánicas propias de las aventuras: debemos alcanzar puntos clave de cada zona (como puertas) e interactuar con mecanismos o encontrar objetos que nos permitan seguir avanzando.

Hay algún que otro puzle (simple, eso sí), zonas en las que debemos evitar peligros (nunca morimos) e, incluso, hay tareas opcionales, como activar unos portales (de los que brotan algunas especies), encontrar los puntos de meditación (que nos permiten ver cómo nadan las especies de la zona y alternar entre ellas) y coleccionables.

El control es bastante sencillo y, aparte de un botón dedicado a nadar, tenemos otro para acelerar, otro para

SIN PALABRAS, Y CON AUSENCIA TOTAL DE INTERFAZ, ABZÛ NOS CUENTA UNA BELLA HISTORIA EN EL FONDO MARINO

LO MEJOR

La variedad de coloridos paisajes que recrea, con algunos momentos que, por su belleza, no olvidarás fácilmente. La música de Austin Wintory (*Journey*) deja algunos temas memorables.

LO PEOR

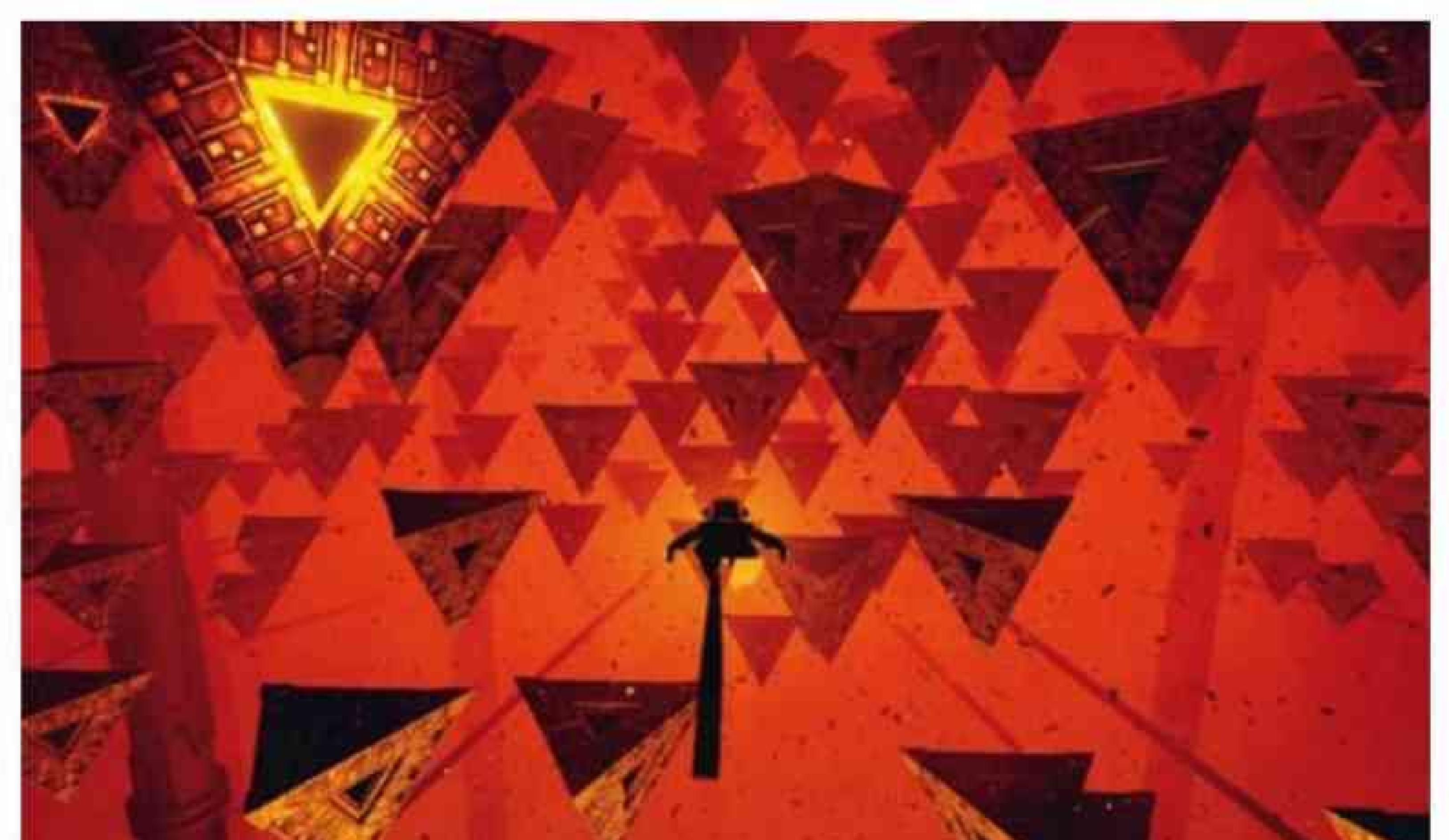
Es muy breve. Explorando "sin prisas", podrás completarlo en unas tres horas. Y, técnicamente, aunque es muy bello, no siempre logra transmitir que estamos bajo el océano.

Algunos pasajes, como nadar entre ballenas, son de los que no se olvidan. Visualmente, tiene algunos detalles maravillosos.





Aparte de admirar el entorno y avanzar, también hay mecánicas de "aventura": interactuar con objetos, coleccionables, tareas opcionales...



Abzû juega con diversos símbolos, como estos triángulos. Puede que, para cada jugador, sean algo distinto...

interactuar con el entorno y los bancos de peces (emitiendo sonidos, otro detalle que recuerda a *Journey*), y un último para agarrarnos a mantas, delfines, tortugas y demás fauna para nadar. Son mecánicas simples, pensadas para que cualquiera pueda disfrutar del juego.

Entonces, si como juego es simple, ¿dónde radica la grandeza de *Abzû*? Pues, al igual que en *Journey*, en la travesía. Nadar junto a gigantescas ballenas, recorrer ancestrales edificaciones olvidadas en las profundidades, bucear entre corales rodeados de la más variada gama de peces de colores, dejarnos llevar por las corrientes... *Abzû* tiene un montón de momentos que se quedarán grabados en tu retina, junto a otros menos "esperados" en el fondo marino, que juegan al desconcierto... y no entraremos más en detalle para no destripar nada a nadie. En cualquier caso, rebosa vida, colorido y personalidad...



OPINIÓN

Como "art game" o juego con mensaje, *Abzû* guarda muchos parecidos con *Journey* y, aunque su puesta en escena es más rica, colorida y variada, su mensaje no logra calar tan hondo. Como *Journey*, no es un juego para todos, pero, si gozaste con la obra de ThatGameCompany, lo disfrutarás.

72

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

aunque su mensaje, su "poesía", puede no calar tan hondo ni ser tan trascendental como el de *Journey*. Aquí, no vas a acabar llorando con un mensaje "vital" tan profundo... pero, como pasó con la obra maestra de ThatGameCompany, es un juego al que volverás.

Todo lo bueno tiene algo malo

Abzû cuenta con una realización técnica audiovisual fabulosa. Destaca a la hora de recrear los paisajes submarinos, con cientos de seres "vivos" en pantalla, vegetación cimbreándose... Es un juego que entra por los ojos y no cae en la monotonía. Lo mismo sucede con la banda sonora, a cargo de Austin Wintory, que ambienta de maravilla y toca la fibra en los momentos justos.

Eso sí, no todo es perfecto, ni mucho menos. En más de una ocasión, el juego no termina de exprimir la faceta acuática y no transmite que estemos bajo el agua (da la sensación de estar flotando en el "vacío"). Pero lo peor es que es un juego que te puedes pulir en menos de tres horas, en una sentada. Luego, te quedarán los trofeos, los coleccionables... pero ni siquiera eso conseguirá borrarte la sensación de estar ante una experiencia, en cierto modo, efímera. Muy bella, sí, pero realmente breve para los 19,99€ que cuesta...

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ezio Auditore da Firenze

"La verdad es que tiene una pinta brutal a nivel artístico. Se nota que son los creadores de Journey, aunque, en mi opinión, en algunos puntos, se nota en exceso dicha influencia de su trabajo anterior."

WEB coco360

"Nunca había visto este juego y me han dejado maravillado su realización artística y su planteamiento de exploración marina."

PLATAFORMAS PS4 | PS Vita



Gal Gun: Double Peace

EL TIME CRISIS "DEL AMOR"...

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Arcade

DESARROLLADOR
Inti Creates

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,99 €
Digital: 54,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Que los japoneses vienen de otro planeta nadie lo duda... y más viendo producciones como *Gal Gun*, un arcade de disparo sobre raíles que repasa algunos de los temas "pervertidos" que más éxito tienen entre los jugadores japoneses.

El punto de partida ya promete: eres un estudiante de secundaria al que un ángel dispara una flecha del amor ultrapotente, que hace que todas las chicas se enamoren y se tiren a tus brazos. ¿Cómo evitarlo, si tu corazón es de una chica? Pues con una pistola de feromonas, que las "atonta". Hasta ahí, podría tener lógica... pero no: cada chica tiene un punto débil distinto (cabeza, torso, caderas y piernas), al que hay que disparar.

Pura locura japonesa

No contentos con eso, si rellenamos un indicador, podremos activar el modo "Doki Doki", que pone en pose sugerente a una de estas féminas para que la "acariciemos" y "estrujemos". Un sueño loco para los otakus más fetichistas en el que no falta el bondage, el culto a los pies... El resultado es un juego gamberro, desquiciado por momentos, pero que hará las delicias de los fans del "eroge" más blandito. Un juego que, en el fondo, es un arcade de pistola simplón y repetitivo, tanto en el desarrollo como en situaciones (elegir caminos, respuestas en los diálogos...), minijuegos (algunos usan el panel táctil del mando) y opciones, como comprar atuendos. No es compatible con el mando Move, que lo hubiera hecho más accesible como arcade de disparo. Aun así, su puntito de locura tiene su aquél...



OPINIÓN

Tanto por temática como por "gusto", no es un juego para todos. Flirtea con los sueños más húmedos de los otakus, y a ciertos sectores puede resultarles insultante. Como arcade de disparo, es simplón, pero, si te dejas llevar...

67

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PC



8 Days

A LA SOMBRA DE HOTLINE MIAMI

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Santa Clara Games

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: -- €
Digital: 12,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

El estudio español Santa Clara Games regresa a Steam tras su primer juego, *Hasslheart*, con otra propuesta de acción, pero más en la línea de los juegos de tiros "twin stick" a lo *Hotline Miami*.

Bajo su estética pixelada, se encuentra un juego con mensaje. Los poderes fácticos que dirigen nuestras vidas desde las sombras tienen dos medios para modificar a su antojo la vida pública: la compañía mercenaria G.O.D. (por Oro, Petróleo y Diamantes) y la revista 8 Days, con la que moldean la opinión de la gente. Nosotros asumiremos el papel de un mercenario de G.O.D., en misiones tan trascendentales como derrocar un gobierno asiático por el embargo mundial de arroz que ha impuesto y que impide que los ricos disfruten de su sushi. Pero... ¿cambiarán de parecer los mercenarios y se rebelarán contra sus "amos"?

Hotline Mercenary

A la hora de jugar, recuerda, en muchos sentidos, a *Hotline Miami*: nos movemos con un stick y apuntamos con otro, los enemigos hacen gala de una IA exigente, hay secretos, podemos lanzar el arma una vez agotada la munición... Es un juego entretenido, que busca, además, la variedad de situaciones (uno de los niveles invita al sigilo, aunque podemos jugar al estilo Rambo)... pero, por desgracia, se hace corto. Sus cinco niveles pueden dejar unas 2-3 horas de juego, dependiendo de lo hacha que seas y, salvo por algunas salas ocultas y algún otro detalle, apenas es rejugable. Sí se puede jugar en modo cooperativo local, lo que permite probar cosas distintas para superar los niveles. Divertido... pero sabe a poco.

OPINIÓN

Todas las facetas de *8 Days*, desde los gráficos a la música o la jugabilidad, están bien... pero sin llegar a deslumbrar. Lo peor es que se hace corto, y los cinco niveles se pueden completar en 2-3 horas. ¿Lo mejor? El cooperativo, sin duda.

70

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM







Mobile Suit Gundam Extreme VS-Force

LOS GRANDES ÉXITOS DE GUNDAM, JUNTOS EN UN JUEGO

VERSIÓN ANALIZADA
PS Vita
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR
Bandai Namco
DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
JUGADORES 1-2
IDIOMA
Inglés (textos)
Japonés (voces)
FORMATO / PRECIO
Físico: –€
Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

La serie "Gundam", un referente del anime de mechas en Japón, es una completa desconocida para el gran público europeo, pero gracias a títulos como éste, al más puro estilo "greatest hits", estamos más cerca de conocerlo.

VS-Force es, ante todo, una historia original que, con la excusa de unos portales, permite reunir, bajo un mismo techo, las distintas líneas temporales de la saga. Así, un total de 40 Mobile Suits se dan cita en un juego de acción en el que, a los mandos de uno de estos mechas, debemos cumplir todo tipo de misiones en "pequeños" entornos abiertos. Casi todas parten de una misma idea (dominar zonas y defender la nuestra), pero van añadiendo nuevos objetivos sobre la marcha que dan variedad: destruir jefes o naves, escoltar nuestra base hasta un punto... Normalmente, las misiones suelen ser 1 vs 1 o 2 vs 2, aunque también hay batallas en las que podemos formar equipo con hasta seis de estos mechas, a los que podemos dar órdenes. El control es sencillo, pero efectivo (tenemos un ataque cuerpo a cuerpo, disparo, salto....), lo que, sumado a una IA calculada, deja una jugabilidad muy entretenida. Eso sí, gráficamente, tiene detalles cutrones (edificios simplones, texturas...) y la localización está lejos de ser perfecta. Pero, al menos, es divertido. ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

A poco que te atraigan los juegos de Mechas, *VS-Force* te sabrá entretener con su amena jugabilidad. Eso sí, tiene fallitos técnicos y detalles poco cuidados, como conversaciones en japonés sin textos en pantalla...

68

REJUGADO

Batman Arkham Knight

LA EDICIÓN "GOTY" QUE MUCHOS ESTABAN ESPERANDO

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One
ANALIZADO EN Hobby Consolas 288
NOTA 95

Hace poco más de un año, llegó a las tiendas *Batman Arkham Knight*, el punto final de la famosa serie de aventuras de Rocksteady Studios. Un título que, por fin, introdujo una novedad muy solicitada por los fans: el Batmóvil.

El resultado fue una cautivadora aventura, que daba mayor peso a la conducción por la ciudad y que, además, introdujo mejoras en todos los aspectos, desde el combate y la exploración al apartado técnico. Batman cedió parte de su protagonismo al vehículo, con el que resolvíamos puzles y combates contra jefes, hordas de drones y vehículos no tripulados. Todo, mientras intentábamos detener al Espantapájaros, quien amenazaba con liberar un gas letal sobre la ciudad de Gotham. Una aventura intensa y repleta de momentos memorables que, a nivel jugable, ofreció montones de contenidos: misiones de "Los más buscados" (capturar a leyendas del crimen), desmontar puestos de control, desafíos de E. Nigma (algunos diseñados en exclusiva para el Batmóvil), etc.

Complementa la experiencia

Completar la aventura y las principales tareas secundarias puede llevar, fácilmente, más de 30-40 horas de juego. No son perfectas (por ejemplo, los combates contra los jefes finales carecen de la épica de *Batman Arkham Origins*), pero dejan un alto nivel de satisfacción.

Del mismo modo, si, tras completarlo al 100%, querías seguir pasando más tiempo en Gotham, el juego se ha "inflado" con numeroso contenido extra (historias adicionales, apariencias para Batman y su vehículo, packs con circuitos para el Batmóvil, desafíos RA...). El problema es que, de forma aislada, estos DLC no aportan nada con demasiada sustancia, y repiten lo que ya hemos visto en la campaña en formatos reducidos (de 30 minutos a unas tres horas de duración). Sólo la "Era de la Infamia" se salva de la quema, salvo que seas un completista. En ese caso, te alegrará saber que ya está a la venta la edición GOTY, que incluye el juego más un código digital con todo el DLC. ■

EL DLC DE BATMAN ARKHAM KNIGHT NO HA SABIDO ESTAR A LA ALTURA: HISTORIAS MUY BREVES, SIN NOVEDADES...

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO?



***Arkham Knight* era un gran juego** en 2015, y lo sigue siendo en 2016. Si lo jugaste en su día, poco nuevo que merezca la pena vas a encontrar entre sus DLC. Otra cosa distinta es que no lo hayas jugado y, por los 44,95€ que cuesta, te hagas con la edición *GOTY* (es casi lo que costó el season pass solo).



TODOS LOS **DLC**

BAK ha tenido un extenso pase de temporada, que nutrió al juego de DLC durante medio año... pero no todo el contenido ha sido igual de relevante.

Misiones adicionales



1 Problemas familiares 6,99 €

Una campaña protagonizada por Batgirl, de apenas tres horas de duración y sin novedades jugables. Vistoso, por la nueva localización... pero poco más. No vale lo que cuesta.



2 La era de la infamia 9,99 €

Cuatro nuevos casos para la sección de Los más buscados (Ra's Al Ghul, Sombrerero Loco, Killer Croc y Mr. Freeze). Algo más de seis horas de juego... y tres de ellas, muy buenas.



3 Cierre total del CPGC 1,99 €

Nightwing protagoniza una "microaventura" de menos de 30 minutos que apenas deja dos combates multitudinarios y una sección de sigilo. Diálogos simpáticos, pero efímero.



4 Historias de Capucha Roja 2,99 €

Este justiciero protagoniza una aventura de menos de una hora, en la que debe detener a Máscara Negra. Breve y poco inspirado.



5 Historias de Harley Quinn 2,99 €

Harley debe rescatar a Hiedra Venenosa, infiltrándose en comisaría. Mucho combate durante las escasas dos horas que dura.



6 La venganza de Catwoman 1,99 €

Otros 30 minutos de sigilo y combate protagonizados por la felina, quien debe desmantelar una fábrica de robots de E. Nigma. Breve.



7 Una moneda al aire (Robin) 1,99 €

El chico maravilla protagoniza otra "microcampaña" de 20-30 minutos de duración, en la que debe detener a Dos Caras. Corto.





Packs de Batmóvil 1,99 €

Hay diversos packs, y la mayoría suele ofrecer, al menos, una apariencia especial para el Batmóvil (como lo vimos en las pelis de 1989 y 2008, el de la serie televisiva de los años 60...) y un par de circuitos extra donde utilizarlos, que, por regla general, rescatan detalles geniales, como la música de la serie de los 60. Otros están compuestos sólo por un coche y un skin para un personaje.





Trajes de Batman 0,99 €

Desde el primer look del héroe al de la película "Batman V Superman", hay casi una veintena de trajes distintos. Algunos han llegado como parte de un pack.



Aspectos de Batmóvil 0,99 €

El vehículo también se puede personalizar, con guiños al look setentero, a E Nigma, a la peli de 1989... y muchos más.





Pack de aspectos 1,99 €

Tres packs, gracias a los cuales Catwoman, Robin o Nightwing cuentan con apariencias alternativas. Hasta Harley Quinn puede lucir su aspecto de arlequín...





Packs de misiones de desafío (seis) 1,99 €

Desafíos de Depredador, de combate... algunos incluso ideados de forma específica para un personaje, como Harley.





■ El pase de temporada da acceso a las cuatro expansiones del juego. Cuesta 49,99 €, por lo que con él ahorraréis unos 10 €.

■ STAR WARS BATTLEFRONT

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 €

La Estrella de la Muerte

La destructiva estación espacial, a bordo de la cual viajaba Darth Vader en la trilogía clásica, es la localización de esta nueva expansión.

Llega el tercer gran DLC de *Battlefront*, tras *Borde Exterior* y *Bespin*. Aquellos contenidos ya nos trajeron localizaciones muy reconocibles de la trilogía clásica de *Star Wars*, pero con esta vamos a gozar visitando una de las más legendarias: la mítica Estrella de la Muerte, la fortaleza espacial con forma de luna capaz de destruir planetas enteros.

Los nuevos mapas incluidos en *Estrella de la Muerte* nos permiten combatir tanto en el exterior de la famosa fortaleza espacial como dentro de ella, lo cual nos concede puntos de vista muy variados del arma definitiva del Imperio. Además, esta expansión también añade nuevos vehículos, blásters y cartas estelares, con lo que se multiplican aún más las posibilidades en las frenéticas batallas que nos propone el juego.

Por supuesto, también hay nuevos personajes jugables. Uno de ellos es quizás el más esperado por los jugadores de *Battlefront*: el gran Chewbacca, el wookie que conquistó nuestros corazones como copiloto del Halcón Milenario. La otra incorporación al elenco es un personaje menos conocido, pero al que los fans más acérrimos también reconocerán: Bossk, de raza trandoshana, otro de los cazarrecompensas que trataban de atrapar a Han Solo en la trilogía original. Es cierto que Bossk tuvo apariciones anecdóticas en *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*, pero su historia se ha ampliado notablemente en libros, cómics y la serie de animación *The Clone Wars*.

Por otra parte, una reciente actualización gratuita del juego también ha añadido el modo Escaramuza, con el que podéis disfrutar de dos de los modos más populares de *Battlefront* mediante juego local sin conexión, en solitario o con un amigo.

El último gran DLC planeado para *Star Wars Battlefront* llegará en Navidad. *Rogue One: Scarif* incluirá contenidos basados en *Rogue One: A Star Wars Story*, la película que llegará a los cines en fechas similares.

VALORACIÓN: Es el DLC más atractivo de *Battlefront*, tanto por su localización como por Chewbacca, pero nos sigue pareciendo un poco caro.

■ FORZA MOTORSPORT 6

Paquete de coches de verano

■ Xbox One ■ 6,99 € ■ 32,88 MB

Este gran juego de conducción para Xbox One sigue ampliando su impresionante elenco de coches con este DLC veraniego, que añade siete nuevos vehículos: Cadillac CTS-V Sedan (2016), BMW 323ti Sport (2000), Datsun #33 Bob Sharp Racing 280ZX Turbo (1979), Ferrari F-158 F1 (1964), Watson #1 Sheraton-Thompson Special Roadster (1964), Abarth 695 Biposto (2016) y Nissan #23 Nissan R91CP (1991).

Además, antes de este pack también llegó otro (*Paquete de coches selección*, en julio) por el mismo precio, entre cuyos nuevos vehículos nos encontramos incluso con un camión. Sin duda, Turn 10 ha conseguido reunir una colección de ensueño.

VALORACIÓN: Este paquete incluye coches para todos los gustos, y el precio es bastante razonable si tenemos en cuenta que sale a euro por coche.









■ CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Descent

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,49 € ■ 7,6 GB

La tercera expansión de *Black Ops III* incluye cuatro nuevos mapas multijugador, entre ellos una nueva versión de Raid, uno de los escenarios más recordados de *Black Ops II*. También trae un nuevo episodio de Zombis, claro, en el que nuestros personajes visitan un Stalingrado alternativo.

VALORACIÓN: Este DLC añade contenidos muy divertidos, aunque es un poco caro.



■ FALLOUT 4

Vaul-Tec Workshop

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 4,99 € ■ 689 MB

Fallout 4 recibe otro DLC destinado a aumentar las posibilidades de personalización. Esta vez podemos crear nuestro propio Refugio utilizando luces, diseños y muebles anteriores a la guerra que asoló este mundo. Además, podemos probar los experimentos de Vaul-Tec en nuestros propios moradores.

VALORACIÓN: Un DLC menor, pero con el que los fans disfrutarán experimentando.



■ LEGO SW: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Packs de personajes

■ PS4 | Xbox One | PS3 | X360 | PC ■ 1,99 € cada uno

Aunque el nuevo juego de *Lego Star Wars* está centrado en *El Despertar de la Fuerza*, gracias a sus DLCs también hay mucho espacio para las anteriores películas. Existen varios packs disponibles, entre ellos el del del *Palacio de Jabba*, el de *El Imperio Contraataca* y el de *Trilogía de precuelas*, entre otros.

VALORACIÓN: Muchos personajes. Vale la pena pillar el pase de temporada (9,99 euros).







SLEEPING DOGS

LANZAMIENTO 17 de agosto de 2012 **ANALIZADO EN** HC 252 **NOTA** 85

«Un policía infiltrado por el que Activision no daba ni un duro»



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Sleeping Dogs es uno de los mejores sandbox de mafiosos que han pasado por mis manos. Tiene mucho de *GTA III*, un poco de *Yakuza* y unas gotas de *Shenmue II*, pero es un juego único. No es perfecto, ni mucho menos, pero merece la pena meterse en el pellejo de Wei Shen para sufrir los dilemas de un policía infiltrado en los bajos fondos.

En enero de 2011, Activision nos ofreció viajar a Vancouver para ver *Prototype 2* y *True Crime: Hong Kong*. Sin embargo, a última hora, la visita a United Front Games, el estudio responsable de este último, se fue al traste. La compañía había decidido cancelar el proyecto.

Ése es el primer recuerdo fehaciente que tengo de lo que, a la postre, acabaría resucitando con el nombre de *Sleeping Dogs*. Square Enix sí supo ver las bondades que yacían bajo su aparente endeblez técnica y le dio la oportunidad que se merecía. Año y medio después de ser arrojado a una cuneta, en agosto de 2012, el proyecto vio la luz en PS3, Xbox 360 y PC. Inmediatamente, se convirtió en un juego de culto, hasta el punto de que, más adelante, se lanzaría una remasterización para PlayStation 4 y Xbox One.

Sleeping Dogs está protagonizado por Wei Shen, un policía que se infiltra en la tríada de los Sun On Yee para desmontarla desde dentro. Su mayor don es que logra meterte en su piel y hacerte partícipe del sórdido submundo de las mafias, hasta el punto de llegar a empatizar con algunos de sus maleantes, como Winston, Tío Po o la Señora Chu, sobre todo en la escena digna de "Juego de Tronos" que se produce mediada la aventura. Su argumento es de los que calan hondo.

Bruce Lee con corazón de neón

El juego tiene fallos visuales y jugables. Hay más niebla que en Silent Hill y el manejo de los vehículos es más brusco que el de un tractor amarillo, lo cual choca, teniendo en cuenta que United Front había explorado ya el género de la velocidad con *ModNation Racers*.

Sin embargo, esos errores quedan sepultados por las virtudes, que las hay a patadas. Quizás lo que más llama la atención son los soberbios combates cuerpo a cuerpo, guionizados al más puro estilo *Batman Arkham*, con combos y contraataques no aptos para ojos sensibles. Los tiroteos no tienen tanto peso como en otros sandbox, pero están bien integrados, y hay un sistema de progresión para desbloquear habilidades. No faltan las persecuciones, que dejan momentos memorables, en forma de abordajes en marcha, vueltas de campana y tiempo bala. Además, la ambientación en Hong Kong, con sus luces de neón y sus frases esporádicas en cantonés, es un gusto. Soltar a los perros, como le pedía Montgomerie Burns a Waylon Smithers, puede ser una gran idea. Con el corazón de perro, se puede hacer fortuna. ¡Ya lo ven!

PERSONA 4 GOLDEN

■ **LANZAMIENTO** 20 de febrero de 2013 ■ **ANALIZADO EN** HC - ■ **NOTA** -

« Una de las razones para seguir teniendo PS Vita »



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Con la llegada, ya confirmada, de *Persona 5* a Europa, el ansia me ha podido y he vuelto a meter la tarjeta de *Persona 4 Golden* en mi Vita. Nunca llegué a borrar la partida, ni el icono del menú principal, porque sigue siendo, para mí, uno de los mejores juegos de la portátil. No sólo como J-RPG, sino como juego absoluto. Sus virtudes son muchas y muy variadas, desde su ambientación escolar a la diferenciación entre lo que pasa por el día (buscar trabajos, socializar...) y la noche (adentrarnos en una dimensión paralela para salvar a personajes). Y no sólo eso: como RPG, soluciona con maestría algunos de los problemas que arrastra el género desde tiempos inmemoriales: los combates no son aleatorios (podemos esquivar a los enemigos antes de enfrentarnos), tienen lugar en mazmorras que cambian en cada partida...

Un viaje a la psique humana

Pero, sobre todo, me fascina algo que ningún otro título hace: utilizar la psicología y ponerla al servicio del juego. Los personajes que tenemos que rescatar representan comportamientos "negativos" que los convierten en presas de esa dimensión paralela y en "demonios" que debemos derrotar para que vuelvan a ser "ellos". Un juego repleto de simbología que invita a reflexionar sobre ciertos comportamientos, nuestros y ajenos. Si aún no está en tu biblioteca de Vita, lleva ya tiempo a precio de ganga (10€, en digital), aunque, por desgracia, con los textos en inglés. Es lo único que le separa del gran público, porque grandeza rebosa por los cuatro costados. ■





■ Los combates son deliciosos (y evitables). Disponemos de opciones como invocar a nuestra "Persona", ataques combinados...

ROGUE LEGACY

■ **LANZAMIENTO** 30 de julio de 2014 ■ **ANALIZADO EN** HC 278 ■ **NOTA** 80

« Aleatorias aventuras de pixelados caballeros »



DANIEL ACAL
@daniacal

Corría el verano de 2014 cuando me topé con este juego que asume muchas de las características de los "roguelike" clásicos (escenarios aleatorios, no hay "vidas" ni checkpoints...), pero va mucho más allá. En *Rogue Legacy*, un pixelado caballero debe conquistar un castillo repleto de enemigos y trampas para terminar derrotando a sus cinco jefes finales. Cada vez que muramos, asumiremos el papel de un "hijo" (o hija) del héroe, cada uno con sus características, tanto las propias de su clase (bárbaro, hechicero, asesino...) como las de su personalidad (los que tengan gigantismo serán más grandes y no cabrán por ciertos sitios; los que tengan vértigo lo verán todo al revés; si tienen alzheimer, no "recordarán" el mapa...). El azar determinará qué tipo de personaje manejamos en cada partida, aunque conservaremos todas las mejoras, armas y equipo que hayamos conseguido en las incursiones previas.

Adáptate a lo que te toque

Este componente "random" es lo que hace que *Rogue Legacy* sea tan especial, ya que nos obliga a adaptarnos en todo momento a lo que nos toque. Eso sí, si renunciamos al 40% de nuestro oro, podremos hacer que el escenario no sea aleatorio y que los niveles sean idénticos a los de la última vez que entramos, lo que nos facilitará llegar hasta los jefes finales. Y, cuando logres acabarlo, podrás empezar una "Nueva Partida +" manteniendo tu nivel, pero con una dificultad más elevada. Además, como es "cross-buy" y "cross-save", si tienes PS Vita, te lo puedes llevar por ahí este verano. Pero ojo, porque engancha sin remedio. ■





■ El componente azaroso y la capacidad de adaptarnos a él son clave en este "plataformas de acción" en 2D de pixelada estética.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

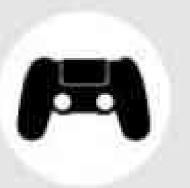
Del 1 al 31 de julio. Datos cedidos por Game.

El fenómeno de *GTA V* no conoce límites, y ya se han vendido casi 300.000 copias de su remasterización para PS4, una auténtica salvajada, al alcance de muy pocas sagas en nuestro territorio.

JUEGOS

1	**Yo-Kai Watch**	3DS
2	**Grand Theft Auto V**	PS4
3	**Monster Hunter Generations** 	3DS
4	**Uncharted 4** 	PS4
5	**Uncharted 4: Edición especial** 	PS4
6	**Call of Duty: Black Ops III** 	PS4
7	**FIFA 16**	PS3
8	**Rocket League**	PS4
9	**LEGO Star Wars: El despertar de...**	PS4
10	**Grand Theft Auto V** 	PS3

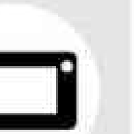
PLATAFORMAS

PS4 
1. **Grand Theft Auto V**
2. Uncharted 4
3. Uncharted 4: Edición especial
4. Call of Duty: Black Ops III
5. Rocket League

Xbox One 
1. **Grand Theft Auto V**
2. Quantum Break
3. Rocket League
4. F1 2015
5. LEGO Star Wars: El despertar...

PS3 
1. **FIFA 16**
2. Grand Theft Auto V
3. PES 2016 / UEFA Euro 2016
4. LEGO Star Wars: El despertar...
5. NBA 2K16

Xbox 360 
1. **FIFA 16**
2. Grand Theft Auto V
3. LEGO Star Wars: El despertar...
4. Minecraft
5. NBA 2K16

Wii U  
1. **Minecraft**
2. Mario y Sonic en Río 2016
3. LEGO Star Wars: El despertar...
4. New Super Mario Bros U
5. Call of Duty: Black Ops II

3DS
1. **Yo-Kai Watch**
2. Monster Hunter Generations
3. Mario y Sonic en Río 2016
4. Kirby: Planet Robobot
5. Tomodachi Life

PS Vita
1. **LEGO Star Wars: El...**
2. Minecraft
3. Assassin's Creed Chronicles
4. Call of Duty: Black Ops Declas.
5. FIFA 15

PC 
1. **Los Sims 4**
2. Overwatch
3. Minecraft
4. Surtido Games Sherwood
5. Total War: Warhammer

En **otros países**

JAPÓN

Del 27 de junio al 3 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

Los robots gigantes causan furor en el país del sol naciente, así que no es de extrañar el título que lidera la lista por partida doble.

1. **Super Robot Wars OG** PS4
2. Super Robot Wars OG PS3
3. Story of Seasons 3DS
4. Minecraft Wii U
5. Mario y Sonic en Río 2016 Wii U

REINO UNIDO

Del 3 al 9 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

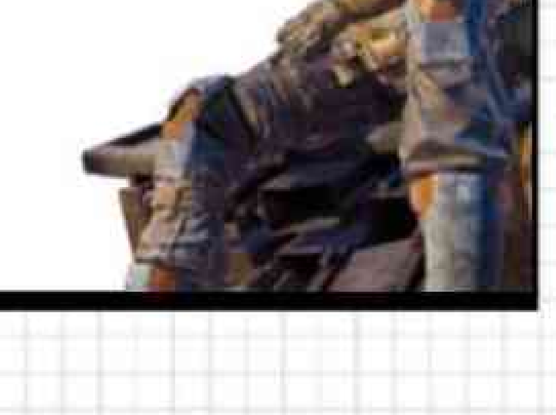
Juntar dos marcas con tanto tirón entre el público como LEGO y "Star Wars" es una garantía de éxito.

1. **LEGO Star Wars: El despertar de la Fuerza** PS4
2. LEGO Star Wars: El... One
3. Doom PS4
4. Uncharted 4 PS4
5. Overwatch PS4

EE.UU.

Del 3 al 9 de julio. Datos cedidos por VG Chartz

El juego más vendido de la historia de PS4, con 13,5 millones de copias, ha colocado 5 de esos millones en Estados Unidos.



1. **Call of Duty: Black Ops III** PS4
2. Overwatch One
3. Overwatch PS4
4. Gears of War One
5. Uncharted 4 PS4

VUESTROS **FAVORITOS**



1. **Uncharted 4: El desenlace del ladrón** — PS4



2. **The Last of Us** — PS4 - PS3



3. **Overwatch** — PS4 - Xbox One - PC



4. **Grand Theft Auto V** — PS4 - One - PC - PS3 - 360



5. **Splatoon** — Wii U

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	 **Tokyo Mirage Sessions FE** Wii U	**I Am Setsuna** PS4 - PC - PS Vita	**Mirror's Edge Catalyst** PS4 - Xbox One - PC	 **Star Ocean: Integrity and...** PS4	**Mighty No. 9** Todas
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	87 / 100 *"Un crossover muy original entre dos de las mejores sagas de rol de la historia"*	7,9 / 100 *"Un RPG de la vieja escuela, aunque un tanto 'espartano' si se compara con otros"*	92 / 100 *"DICE ha afinado los músculos de Faith para hacerla sentir como Forrest Gump"*	70 / 100 *"Una muestra más, y ya van unas cuantas, de la decadencia del rol japonés"*	80 / 100 *"Una propuesta sencilla que aúna los plataformas de 8 bits con el estilo de hoy"*
IGN Web líder en Reino Unido	7,6 / 10 *"No es tan profundo como Fire Emblem y Shin Megami Tensei, pero tiene estilo"*	7,5 / 10 *"La falta de equilibrio afecta a la diversión, pero no empaña su mensaje emocional"*	6,8 / 10 *"La fórmula sigue fresca, pero su paso a un mundo abierto no funciona muy bien"*	5,8 / 10 *"Un RPG aceptable... pero arruinado por sus irregularidades y su paupérrima IA"*	5,6 / 10 *"Pese a su pedigrí, no parece tener presente lo que hacía divertido a Mega Man"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8,25 / 10 *"Un sólido RPG que tiene una apariencia y un estilo únicos, con un alocado viaje"*	7,5 / 10 *"Hay reminiscencias de Chrono Trigger, pero sus personajes y sus escenarios son sosos"*	6,5 / 10 *"Por desgracia, su estéril mundo abierto hace que pierda respecto al original"*	5 / 10 *"Es triste ver cómo una saga que nos cautivó tanto cae en desgracia"*	6 / 10 *"Es un Mega Man sin vida, que carece del encanto de los plataformas clásicos"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *"Su ridícula historia y sus mecánicas son justo lo que cabía esperar de esta unión"*	7 / 10 *"Un homenaje sin pudor al querido rol japonés, pero que no toma riesgo alguno"*	7 / 10 *"Como juego de acción, decepciona, pero es maravilloso como plataformas"*	5 / 10 *"Los combates son divertidos, pero tiene fallos por todas partes que son un lastre"*	5 / 10 *"Carece de sentido artístico, tanto en su presentación como en su diseño de niveles"*
EDGE Revista líder en Reino Unido	7 / 10 *"Un RPG de fantasía con ambientación 'idol' es más extraño aún de lo que crees"*	- / 10 No disponible	6 / 10 *"Su exigencia de agilidad y habilidad cautiva, pero el resto no está a la altura"*	5 / 10 *"Esta aventura galáctica se queda muy lejos de acercarse al planeta Tierra"*	4 / 10 *"Es un juego de Mega Man en todo, salvo por el nombre... y no es muy bueno"*
FAMITSU Revista líder en Japón	34 / 40	32 / 40	32 / 40	34 / 40	30 / 40
NOTA MEDIA	**80**	**76**	**73**	**61**	**60**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

Xbox One - PC
Gears of War 4
Quien lo compre recibirá gratis las cuatro entregas previas, gracias a la retro-compatibilidad de One. 5x1.
FECHA 11 de octubre

2

Wii U - NX
Legend of Zelda: Breath of the Wild
La saga más legendaria nos dejará de piedra con su profundo lavado de cara.
FECHA 2017

3

PS4 - Xbox One
Final Fantasy XV
Tras un desarrollo eterno, la fantasía definitiva está ya a la vuelta de la esquina, dispuesta a tocar la gloria.
FECHA 30 de septiembre

4

PS4 - Xbox One - PC
Battlefield 1
La I Guerra Mundial es un conflicto poco explotado y, por eso, la gente espera con ansias el shooter de DICE.
FECHA 21 de octubre

5

PS4 - Xbox One - PC
Mafia III
El sandbox más prometedor de este año nos hará viajar hasta la Nueva Orleans de 1968, un año muy convulso.
FECHA 7 de octubre

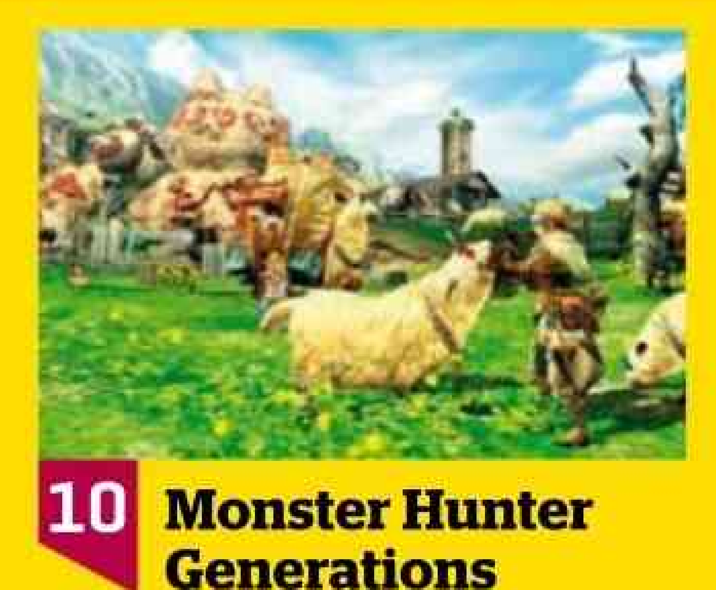
*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*


6 Dark Souls III
PS4 - Xbox One - PC


7 Bloodborne
PS4


8 Halo: La Colección del Jefe Maestro
Xbox One


9 Crysis
PS3 - Xbox 360 - PC


10 Monster Hunter Generations
3DS

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

ODISEAS EN EL ESPACIO

Las epopeyas galácticas han sido un tema recurrente en los videojuegos, sin duda la forma más rápida de viajar a las estrellas o explorar otros planetas. Houston, tenemos un compendio.



10 Geometry Wars: Retro Evolved 2

Los matamarcianos ayudaron al auge de los videojuegos en sus orígenes, y este shooter de Bizarre Creations es uno de los que mejor han sabido adaptarlos a los tiempos modernos. Bajo su aparente sencillez geométrica y multicolor, se ocultaba uno de esos arcades capaces de convertirte en un mentiroso: "Una partida más y lo dejo"...

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Bizarre Creations
- **AÑO** 2008

9 Star Fox Adventures

Rare vivió su época más gloriosa a la vera de Nintendo, y éste fue el último juego que hizo para ella. A diferencia de los *Star Fox* canónicos, era una aventura en tercera persona que llevaba a Fox McCloud por un planeta de dinosaurios, bastón en mano. Aun así, no faltaban las fases de vuelo a bordo del Arwing.

- **CONSOLA** Gamecube
- **COMPAÑÍA** Rare
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 135** 91

8 StarCraft II: Wings of Liberty

Casi todo lo que toca Blizzard se convierte en oro, y este juego de estrategia en tiempo real es una muestra. Como es habitual en la compañía, su recorrido desde que se lanzara en 2010 ha sido muy extenso, gracias a las expansiones *Heart of the Swarm* y *Legacy of the Void*, esta última lanzada a finales del año pasado.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Blizzard
- **AÑO** 2010

7 Dead Space 2

Tras el drama sufrido en la USG Ishimura en el primer *Dead Space*, el ingeniero Isaac Clarke tuvo que enfrentarse otra vez a los necromorfos en esta genial secuela. La saga de Visceral Games es una de las que más han hecho en los últimos años por resucitar el género del survival horror, aunque la tercera entrega se desmadró.

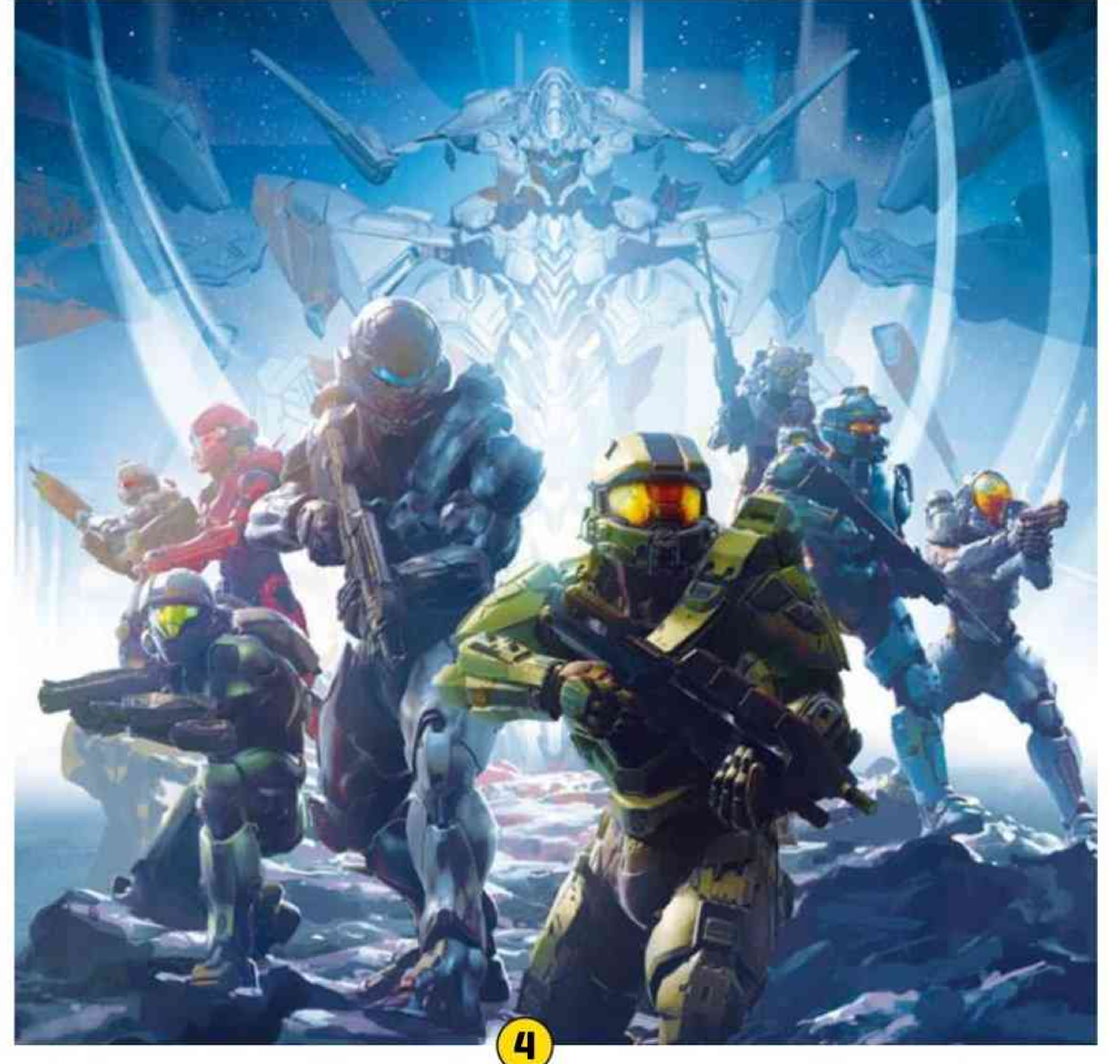
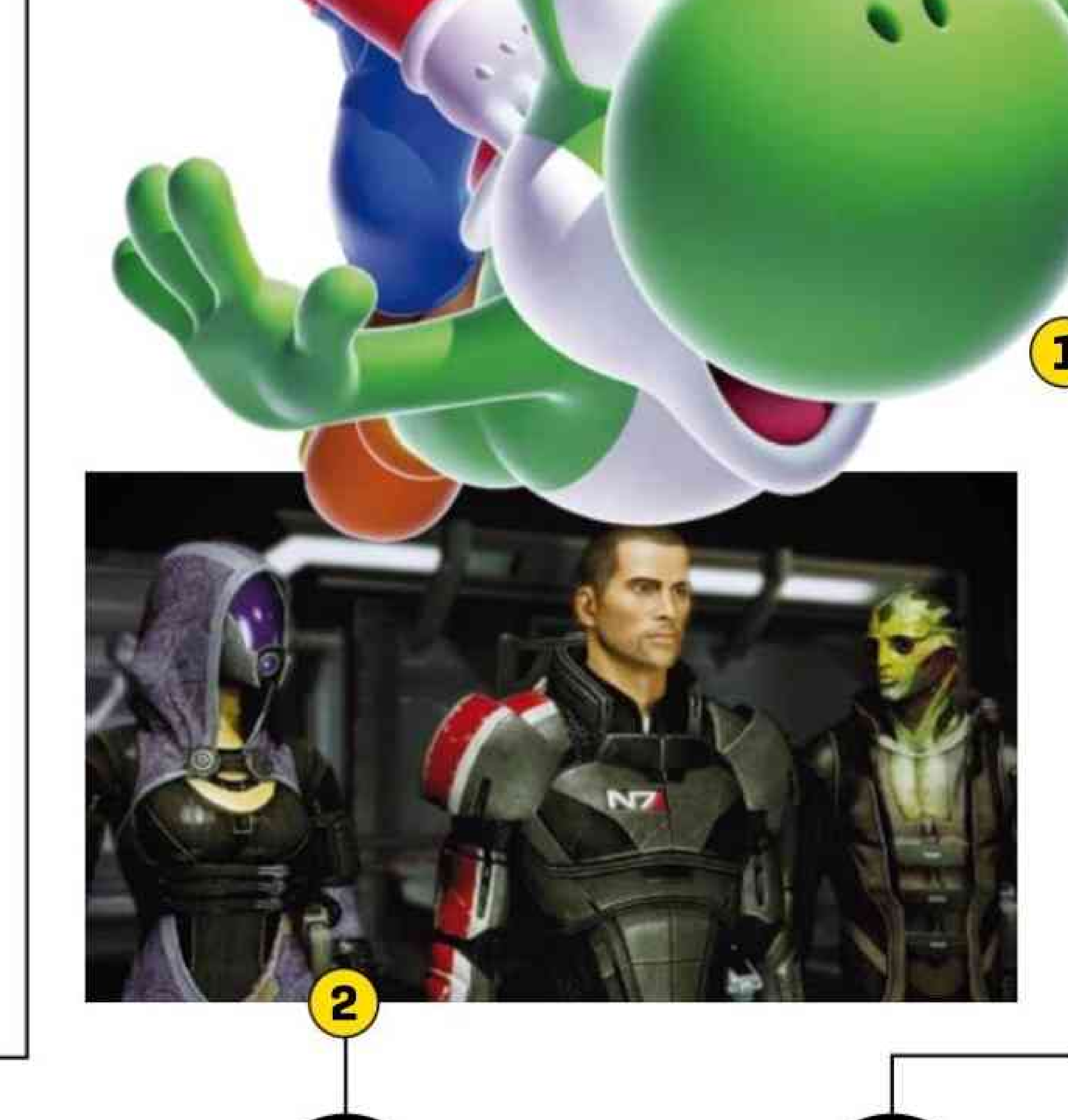
- **CONSOLA** PS3, Xbox 360 y PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 233** 94

6 System Shock 2

El predecesor espiritual de *BioShock* está considerado un juego de culto. En esta continuación, debíamos hacer frente a la infección que se propagaba en una estación espacial a la deriva. Recientemente, se ha realizado con éxito un Kickstarter para hacer un remake del primer *System Shock*, que llegará a PS4, One y PC a finales de 2017.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Irrational Games
- **AÑO** 1999



5

Star Wars: Rogue Leader

Gamecube llegó a las tiendas con un pan bajo el brazo: el juego que mejor ha recreado las batallas espaciales de La "Guerra de las Galaxias". El ataque a las dos Estrellas de la Muerte, la Batalla de Endor o la huida del campo de asteroides eran gloriosos. Ya no hay shooters así.

- **CONSOLA** Gamecube
- **COMPAÑÍA** LucasArts
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 128** 93

4

Halo 5 Guardians

La última entrega de la saga insignia de Xbox ofrecía una persecución por la galaxia entre el Jefe Maestro y el spartan Locke. Prescindía del cooperativo a pantalla partida, pero, con su campaña y sus modos competitivos, 343 Industries se marcó un gran debut en One. Casi nadie echa de menos a Bungie en la presidencia de la UNSC.

- **CONSOLA** Xbox One
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 293** 92

3

Metroid Prime

Metroid es una de las sagas más queridas de Nintendo y, al mismo tiempo, una de las que menos ha explotado la compañía de Kioto. Esta entrega marcó un hito, pues trasladó los conceptos de "Metroidvania" a las 3D y a la primera persona con gran maestría. La sensación de estar en la piel de Samus no era de este mundo.

- **CONSOLA** Gamecube
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 138** 97

2

Mass Effect 2

Una de las mejores sagas de rol de la historia alcanzó su cénit con la segunda entrega. El desarrollo de shooter en tercera persona con coberturas era ya un tanto ganador, pero, aún mejor que eso, era la ambientación espacial, con los famosos relés de masa, y, sobre todo, el sistema de decisiones y relaciones con numerosos personajes.

- **CONSOLA** PS3, Xbox 360 y PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 221** 94

1

Super Mario Galaxy 2

Mario se ha reinventado un puñado de veces a lo largo de su trayectoria y, en los tiempos de Wii, lo hizo con sendos viajes a las estrellas, para jugar con la gravedad sin tener que depender del control por movimientos. La segunda entrega, lejos de ser más de lo mismo, introdujo a Yoshi y numerosos disfraces.

- **CONSOLA** Wii
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 225** 97



Por **Francisco Javier Cabal**

Muchos recuerdan "La Jungla de Cristal" por sus escenas de acción y por frases como "Yippee Ki Yay, hijo de puta". Pero los jugadores la recordamos aún más por *Die Hard Trilogy*, un juego adelantado a su tiempo que ahora cumple veinte años.

Hace veinte años, más concretamente el 31 de agosto de 1996, se puso a la venta en Europa *Die Hard Trilogy*, una de las muchas sorpresas que deparó el incipiente catálogo de PlayStation en su primer año de vida. Un juego que en realidad eran tres; uno por cada película de la serie, y cada uno centrado en un género: acción en tercera persona para "Die Hard" (conocida aquí como "La Jungla de Cristal", de 1988), arcade de disparo sobre raíles para "Die Harder" (La Jungla 2: Alerta Roja, de 1990) y un pionero juego de velocidad en mundo abierto para "Die Hard: With a Vengeance" ("Jungla de Cristal: La Venganza", de 1995).

Tres juegos más que meritorios para su época —recordemos, 1996—. La revolución poligonal de PlayStation había arrancado en Japón en diciembre de 1994 y no llegó a Europa hasta un año después. Los estudios occidentales, en muchos casos, no disponían de la documentación necesaria, ni de los equipos ni de conocimientos para programar en este nuevo entorno 3D, así que, en cierto modo, muchos de los primeros juegos fueron una cuestión de ensayo y error y, sobre todo, aprendizaje sobre la marcha. Eso es, en gran medida, lo que esconde en su trastienda este mítico título: una historia que resulta tan, tan interesante como el propio juego. Así que retrocedamos a 1994 para rememorar la historia de cómo se gestó *Die Hard Trilogy*...

Ha nacido una estrella

Probe Software se fundó en 1984, diez años antes de que la licencia "Die Hard" cayera en sus manos. Posteriormente, se cambiaron el nombre a Probe Entertainment y, durante ese período de tiempo, se especializaron en programar para todo tipo de plataformas (microordenadores, Game Boy, SNES, Mega Drive...) y especialmente en dos tipos de trabajos: ports (de un juego de un sistema a otro, como coin-ops a una consola...) y, sobre todo, en adaptaciones libres de conocidas licencias cinematográficas y de TV.

Suyos son los ports a Mega Drive de *Mortal Kombat* (sí, la versión que tenía sangre) y *MKII* o las interpretaciones libres de "The Terminator 2", "Alien 3", "Drácula" de Bram Stocker... En mu-

TRES PELICULAS, TRES JUEGOS...

Uno de los grandes aciertos de *Die Hard Trilogy* no fue recrear sólo la tercera película, como se sugirió en un primer momento, sino "adaptar" las tres... y cada una con un estilo de juego diferente. Un hecho sin precedentes que, hoy día, sigue instalado en la memoria de quienes lo jugamos en 1996...



JUNGLA DE CRISTAL

PELICULA



McClane acude a la torre Nakatomi para celebrar la navidad con su mujer. La torre es tomada por terroristas...

VIDEOJUEGO



Die Hard **adopta** las mecánicas de un juego de acción en tercera persona. Debemos ir ascendiendo por la torre, acabando con oleadas de terroristas, recogiendo armas, vida, granadas...

JUNGLA DE CRISTAL 2: ALERTA ROJA

PELICULA



De nuevo, en Nochebuena, y esperando a su mujer, unos terroristas toman el aeropuerto Dulles de Washington.

VIDEOJUEGO



***Die Harder* es un arcade** de pistola sobre raíles, al estilo *Virtua Cop* o Time Crisis... pero más largo, con más rehenes, más armas... Más brutal.

JUNGLA DE CRISTAL 3: LA VENGANZA

PELICULA



"Simon dice"... Otra banda terrorista ha organizado un macabro juego para McClane.

VIDEOJUEGO



DH With A Vengeance es un juego de velocidad en mundo abierto. Un pionero *Crazy Taxi*, en el que, en lugar de llevar a pasajeros, hay que llegar hasta las bombas...

chos casos, el uso de estas licencias se inclinó siempre hacia el exceso, hacia una acción desmesurada, alejada del espíritu original de la licencia... pero que, por otra parte, solía conectar con el público y funcionar en ventas. Por esa razón, se labraron un nombre como estudio a la hora de adaptar nombres conocidos a videojuego.

Así llegamos a 1994. Con PlayStation y Saturn ya en el horizonte, Probe y Fox firman un acuerdo para adaptar la licencia "Alien" a las nuevas máquinas. ¿Quién mejor que ellos? La relación era tan buena, que incluso llegaron a firmar otra colaboración con Fox, basada en el concurso televisivo "Scavengers", en el que, a través de diversas pruebas, dos equipos debían "rapiñar" piezas de una nave espacial averiada y acumular combustible para escapar (la edición española la presentó Bertín Osborne, disfrazado de infame marine espacial). Tras ver el episodio piloto, dentro de Probe intuían que iba a ser un desastre (en Reino Unido, aguantó dos breves temporadas) y optaron por cancelar el proyecto. Fox entonces decidió mover el presupuesto del juego de "Scavengers" a otra licencia que, tras cuatro años de descanso, estaba a punto de volver: "Die Hard" o, como ya hemos dicho, "La Jungla de Cristal". El plan era estrenar la tercera película en el verano de 1995, por lo que no había mucho tiempo para preparar un juego sobre la nueva película. ¿El problema? Que Fox era muy celosa con la película y no

LA IDEA DE CONDENSAR TRES PELIS EN UN ÚNICO JUEGO NO ERA NUEVA; OFRECER TRES JUEGOS EN UNO, SÍ

facilitaba ni el guión, que aún no era definitivo. Así pues, ¿cómo adaptar algo de lo que no sabes nada? No parecía que las cosas fueran a ser fáciles, no...

Entonces llegó Acclaim...

Fue entonces cuando el fundador de Probe, Fergus McGovern, insatisfecho con los juegos de "La Jungla de Cristal" que había hasta la fecha, empezó a soñar con la posibilidad de hacer un juego que cubriera toda la trilogía, no sólo la última película. Una idea que ya estaba explorando Probe con su otro gran proyecto, *Alien Trilogy*, un shooter subjetivo que adaptaría de forma "libre" las tres primeras películas de la serie, conectadas de forma narrativa. De hecho, *Alien Trilogy* comenzaba como "Aliens", con Ripley entrando en »

THE MAKING OF

El equipo que realizó *Die Hard Trilogy* también tuvo tiempo para grabar y documentar los momentos clave del desarrollo y crear su propio "making of". Este interesantísimo documento está colgado en Youtube, gracias a Dennis Gustafsson, que rescató las cintas VHS y las subió. Está dividido en siete partes y muestra, por ejemplo, cómo fueron las primitivas sesiones de captura de movimientos (fue uno de los primeros juegos europeos en utilizar esta técnica). Simplemente G-E-N-I-A-L.





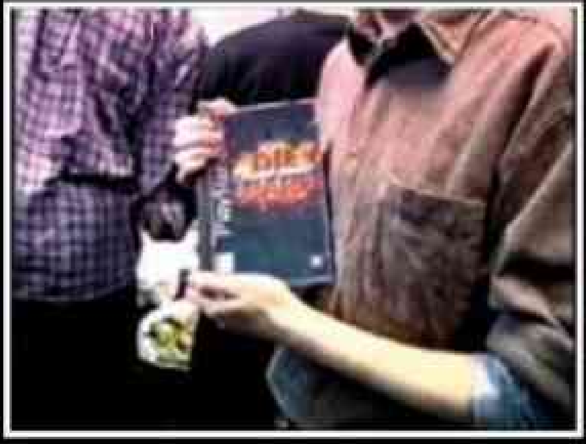










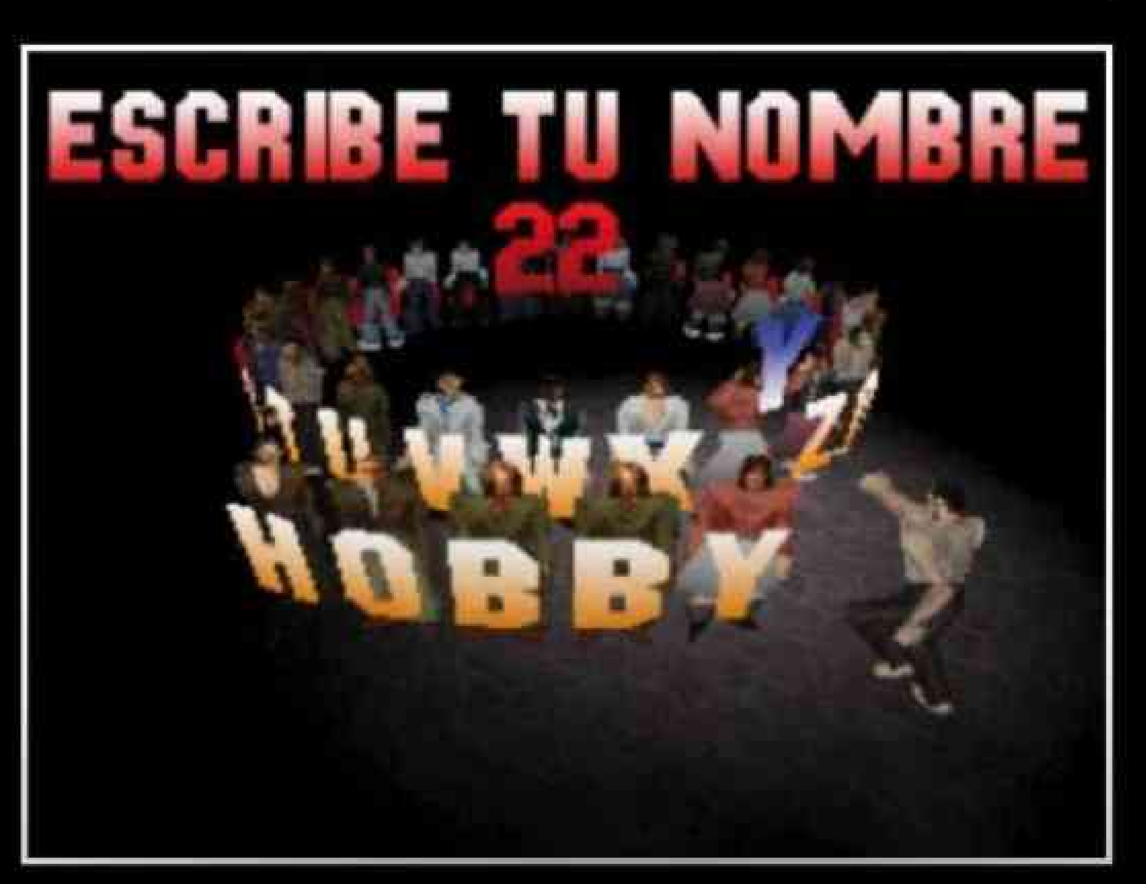












CAPTURA DE MOVIMIENTOS, CONDUCCIÓN EN MUNDO ABIERTO... DIE HARD TRILOGY FUE PIONERO EN MUCHOS ASPECTOS

» una base con la que se había perdido el contacto y en la que no quedaba rastro de vida... aparentemente. Entonces, en 1995, Acclaim compró Probe Entertainment, pasando a ser automáticamente la editora de *Alien Trilogy*.

En Fox tampoco se habían quedado de brazos cruzados y antes de la compra habían firmado un acuerdo de distribución con Electronic Arts, quien se encargaría de lanzar el juego de "Die Hard". La astuta Acclaim lo vio claro y cristalino: ¿Para qué dedicar recursos y esfuerzos en un juego que va a comercializar otro sello? Así que, lejos de respaldar el desarrollo, empezó a organizar un segundo equipo de trabajo compuesto por nuevo personal, joven e inexperto, al que endilgó el "marrón" de sacar adelante el juego de "Die Hard". En el mejor de los casos, tenían experiencia en el campo 2D... pero nada de trabajar con polígonos. Este nuevo equipo se instaló en la planta donde estaban trabajando en *Alien Trilogy*, pero en una zona separada.

La "sana" competitividad

Al frente del proyecto pusieron a dos recién llegados. Simon Pick sería el programador jefe y diseñador, mientras que, de la parte artística y también de parte del diseño del juego se encargaría otro novato, Dennis Gustafsson.

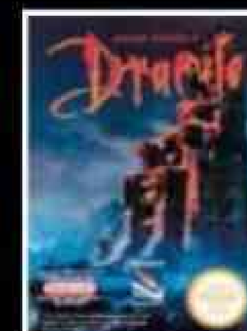
En las primeras reuniones para definir el proyecto, el fundador del estudio volvió a plantear la posibilidad de que

PROBE, LA FACTORÍA DE LAS LICENCIAS

Probe se fundó en 1984 y, desde su misma concepción, destacó a la hora de reinterpretar licencias famosas, convirtiéndolas en muchos casos en juegos de acción. "Juez Dredd", "Stargate", "Batman", "Terminator", "Alien", series de dibujos animados, cómics... Una tendencia que cambió en 1999, cuando pasaron a ser Acclaim Studios London / Cheltenham y sólo desarrollaron IP originales como *Revolt* o *Armorines*, tendencia que se mantuvo hasta 2004, cuando Acclaim echó el cierre...









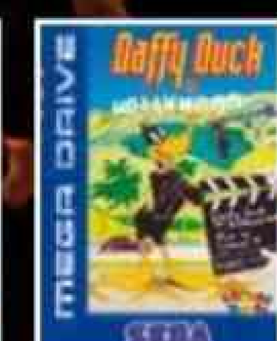
















su juego repasara las tres películas. Pensaron que podrían hacerlo... pero no podían ni imaginar la que se les venía encima. No sólo era gente menos experimentada, sino que también tuvieron que trabajar con los equipos más anticuados y las herramientas más desfasadas. El equipo encargado de *Alien Trilogy* era el niño mimado de Acclaim. El juego de EA importaba menos... En estas condiciones, y aún sin conocer el guión de la tercera película, comenzaron a realizar prototipos con distintos estilos de juego: shooters, conducción... Lo más fácil habría sido seguir el camino de *Alien Trilogy* y fusionar las tres películas en una única historia, pero no tener acceso al guión de la tercera lo complicaba todo.

Tras terminar los prototipos, Fox al fin les facilitó el guión, y se pasaron a ver qué estaban preparando. Lo que vieron no les gustó nada, y echaron para atrás todo el trabajo. Era necesario encontrar otra fórmula, otro planteamiento. Ahí fue cuando tomaron la osada decisión, quizá por satisfacer al fundador del estudio, de hacer no uno, sino tres juegos independientes, cada uno con sus propias mecánicas. Esto engordaba sobremanera el proyecto, que pasaba de ser un único juego a ser tres. Tres veces la carga de trabajo, tres veces la programación, tres veces el testeo... ¡tres veces todo! Así que imaginad la estampa: un equipo inexperto y desfavorecido, con peores equipos... y acabó culminando un juego superior en casi todos los sentidos a *Alien Trilogy*. ¿Cómo pudo ser? Pues, en cierto modo, por la propia rivalidad que surgió entre los dos equipos de desarrollo. Los "favorecidos" pronto pusieron un mote, con muy mala baba, a los nuevos: los "Try Harders". Un juego de palabras con el título de las películas y que viene a decir "inténtalo con más ganas". Ése fue el primer acicate para que los "novatos" se cohesionaran para sacar adelante el proyecto de la mejor forma posible... aunque fuera echando más horas que nadie.

Libertad creativa

Trabajar en un proyecto menos prioritario para Acclaim tenía sus ventajas. Los creadores de *Alien Trilogy* estaban acotados por una visión, un diseño, un concepto jugable claro. Con *Die Hard Trilogy*, aún no tenían nada decidido, ni siquiera un documento de diseño con las bases del juego. Fox les dio libertad absoluta. Sabían qué sensaciones querían conseguir, el "feeling" general del juego, y, en base a eso y reutilizando el corazón de algunos de sus prototipos, asignaron a cada película un estilo de juego. Así, uno de los prototipos que desechó Fox era un juego de velocidad en unos subterráneos, que, tras muchísimas vueltas y dolores de cabeza, acabó siendo *Die Hard: With a Vengeance* ("La Jungla 3").

Esta libertad creativa significaba varias cosas. Por un lado, se iban incorporando ideas nuevas todos los días, a »

LA LIBERTAD CREATIVA MARCÓ EL DESARROLLO: CASI TODOS LOS DÍAS, SE AÑADÍAN IDEAS NUEVAS



Tras el éxito de *Die Hard Trilogy*, Fox quiso repetir... pero los creadores del juego original optaron por irse de Probe para fundar un nuevo estudio. De desarrollarlo se encargó n-Space, que siguió a pies juntillas el esquema del original y ofreció los mismos tres estilos de juego (shooter en tercera persona, arcade de disparo sobre raíles y juego de velocidad). Todo, hilvanado sobre una misma historia original... pero con resultados más aburridos. La frescura del primero brilló por su ausencia...

OTROS JUEGOS DE LA JUNGLA DE CRISTAL

John McClane no sólo se ha paseado por el cine. Consolas y ordenadores también han recreado sus aventuras... aunque el resultado final, en muchos casos, no ha sido muy satisfactorio.



DIE HARD

1990 ◆ NES, C64 y PC



Acabar con los 40 terroristas que han secuestrado la torre Nakatomi Plaza era el objetivo de esta irregular aventura, que intentaba recrear los hechos de la película. Ni los gráficos (sobre todo en NES) ni las mecánicas terminaban de convencer por completo...



DIE HARD ARCADE

1996 ◆ Arcade y Saturn



Dynamite Deka es un beat'em up de Sega con cooperativo, en el que debíamos rescatar a la hija del presidente. Al salir de Japón, lo hizo bajo la licencia "Die Hard".











DIE HARDER, EL ARCADE SOBRE RAÍLES, ERA COMPATIBLE CON ALGUNAS PISTOLAS DE LUZ... PERO NO CON LA GUNCON

» todas horas. Una idea feliz, un detalle, un toque gore... Cualquier cosa que se les ocurriera un día podía estar implementada en el juego al día siguiente. Por eso, en cualquiera de los tres juegos, no hay momento en el que no pase algo, en el que no haya acción, ya sea disparando, atropellando a inocentes peatones... Siempre sucede algo en pantalla, y es fruto justo de eso, de un desarrollo abierto en el que todos los integrantes podían aportar su granito de arena. Esta interminable tormenta de ideas también tenía su dificultad técnica, ya que añadir ciertos efectos o, incluso, ciertas mecánicas se topaba con dificultades para las que no estaban preparados y que debían resolver.

Dos años antes que Driver

Sirva como ejemplo uno de los tres juegos: *Die Hard: With a Vengeance*. Nunca nadie antes había realizado un juego poligonal que ofreciera conducción libre por una ciudad. *Driver*, que centró su experiencia en ese concepto, llegó en 1998. ¿*Crazy Taxy*? En 1999.

Con una máquina como PlayStation, que los "Try Harders" no conocían a la perfección, el mapeado de la ciudad que habían preparado era demasiado grande, así que tuvieron que trocearlo y generar un sistema que fuera cargando las piezas que venían a continuación. Un sistema que fallaba más de la cuenta y que hubo que parchear, revisándolo de forma minuciosa.

Y eso por no hablar de otros trucos para, por ejemplo, llegar a poner cerca de una decena de peatones en pantalla: no eran personajes poligonales (habría limitado mucho su cantidad), sino píxeles con diversas capas, rematados con fotografías digitales de las caras de los miembros del equipo (el fundador del estudio fue a Japón y trajo una de las primeras cámaras digitales, que les sirvió para este fin). Caras



DIE HARD NAKATOMI PLAZA

2002 ◆ PC

El mejor juego inspirado en la primera peli. Sigue incluso hasta su guión y muchas situaciones. Entre el arsenal están el mechero, el walkie... Se toma algunas licencias para expandir un poco más algunos hechos.



DIE HARD VENDETTA

2002 ◆ Game Cube, PS2 y Xbox

Se desarrolla tras las tres películas, y se trata de un shooter con puzles, situaciones como rescatar a rehenes... La idea es buena, pero da la sensación de que está poco pulida, lo que afecta a la jugabilidad.



SEGA AGES 2500

2006 ◆ PS2

El volumen 26 de esta serie económica de Sega está dedicada a *Dynamite Deka.* Cuenta con la versión clásica y una "reinterpretación" con mejores gráficos, apariciones de otros personajes de Sega... No salió de Japón.





que también acabaron siendo parte de los terroristas, los rehenes... Un claro ejemplo de que, con ingenio y ganas de trabajar, cualquier dificultad se puede superar. Ese afán rebelde y gamberro, tanto del juego como de sus creadores, hizo que *Die Hard Trilogy*, además, fuera un juego pionero, adelantado a su tiempo en muchos sentidos. Detalles como ser uno de los primeros equipos de desarrollo europeos en utilizar un "primitivo" sistema de captura de movimientos –que instalaron en el interior de una amplia y bien iluminada iglesia local– lo dejan claro. Otra cosa es que los resultados fueran soberbios, pero, para 1996 y un estudio novato...

HAN PASADO VEINTE AÑOS Y CIERTOS ASPECTOS HAN ENVEJECIDO MAL... PERO SIGUE RESULTANDO REALMENTE DIVERTIDO

Epílogo

Como ha pasado con tantos desarrollos, a medida que se acercaba el final del plazo de los dieciocho meses, las jornadas de trabajo se alargaron, sin días de descanso y sin apenas salir de la oficina. Un exigente ritmo que sólo se pudo superar gracias a la cohesión y amistad que llegaron a forjar los integrantes del equipo. Quizá como respuesta a la rivalidad con el otro equipo de Probe, quizá porque era la única forma de sacar el proyecto adelante.

Hoy por hoy, veinte años después de su salida, algunas características de estos tres juegos pueden resultar algo cutres y añejas, como el control del coche en *Die Hard: With a Vengeance* (anacrónico para los estándares actuales) o los gráficos de *Die Harder*, demasiado simples y poligonales (aunque aún hoy día sigue resultando más divertido que *Virtua Cop*, pese a su cutrez). Pero, bajo esa apariencia desactualizada, bajo esas carencias técnicas, sigue latiendo un corazón rebelde, capaz de entretener, divertir y arrancar más de una sonrisa con sus detalles salvajes, veinte años después de haber sido concebido. Toda una lección de diseño que quizá más de un estudio debería aplicarse. No hacen falta más gigas, mejores gráficos o más RAM: sólo una buena idea y el espíritu necesario para sacarla adelante... ■

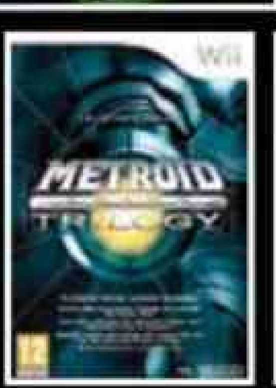
OTRAS TRILOGÍAS ILUSTRES

Probe Entertainment tuvo el arrojo de hacer tres juegos en uno y consagrar las "trilogías" para siempre. Su valiente camino no lo han seguido otros estudios, pero sí la idea de recopilar tres títulos. Lo hemos visto con los dos primeros juegos de *LEGO Star Wars* (bueno, y de "El Señor de los Anillos", "Piratas del Caribe"...), los tres *GTA* de PS2-Xbox y, más recientemente, con sagas completas, como *Mass Effect* y *Metroid Prime,* o los tres primeros *Uncharted* remasterizados...



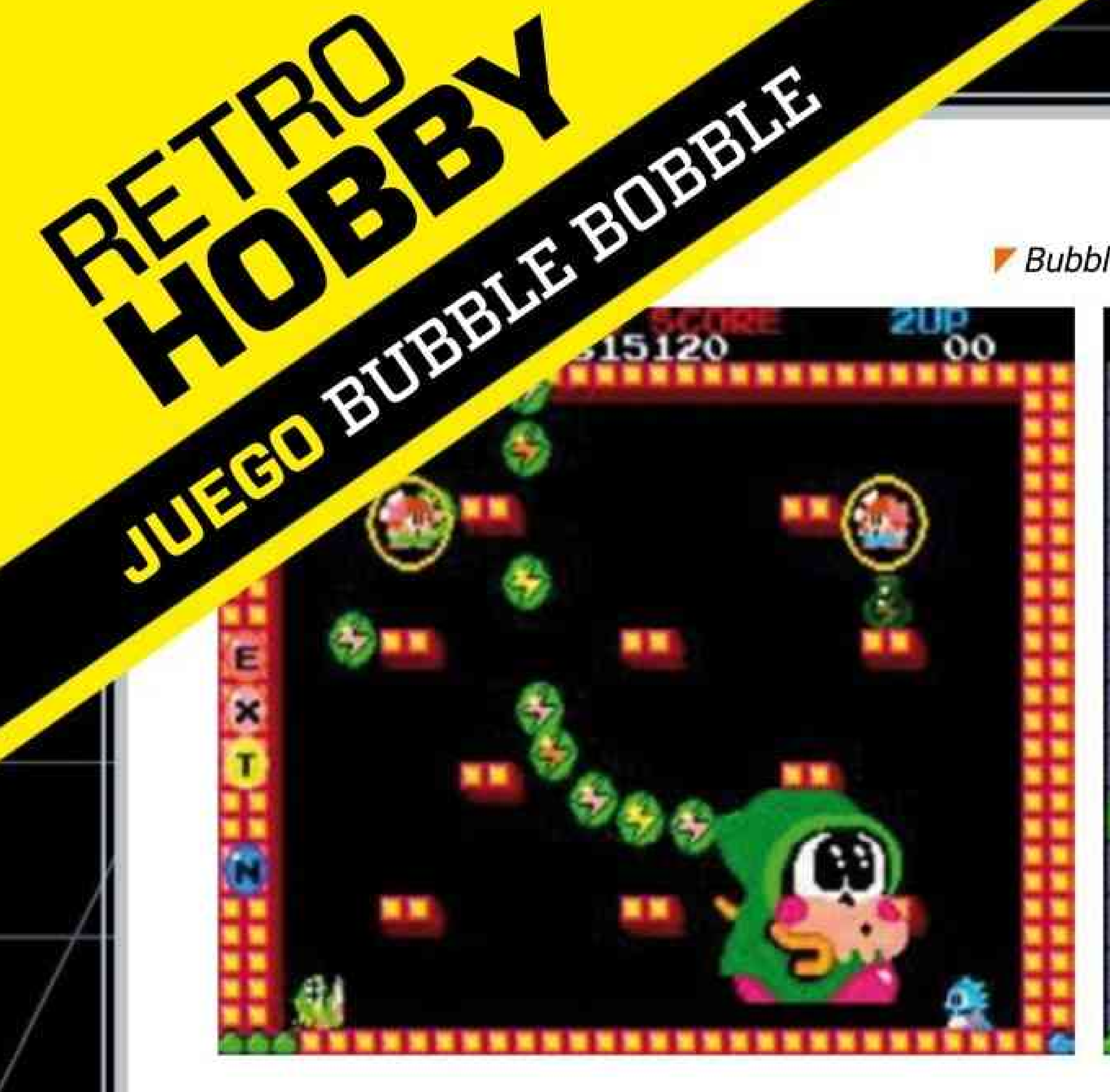














Bubble Bobble cuenta con cien pantallas y un montón de secretos, entre ellos tres finales diferentes y las Salas del Tesoro.

AÑO 1986 **COMPAÑÍA** Taito **FORMATO** Arcade

BUBBLE BOBBLE

BURBUJAS DE PASIÓN



Este agosto, *Bubble Bobble* cumplía nada menos que 30 años... y aún sigue en plena forma. Es el ejemplo perfecto de lo profundo que puede llegar a ser un planteamiento sencillo. Si ahondamos en los principios básicos que llevaron a su creador y diseñador gráfico, Fukio Mitsuji (*Super Dead Heat, Land Sea Air Squad, Halley's Comet, Syvalion, Volfied...*), a crear uno de los mitos jugables más emblemáticos de los 80, descubriremos un concepto gestionado por el amor y la amistad. Una experiencia capaz de unir a dos jugadores, o a una pareja, para completarlo, ya que, al igual que Toru Iwatani, Mitsuji quería mayor presencia femenina en las salas de juego. De ahí los simpáticos diseños y esa cooperación tan marcada y crucial en el desarrollo. Tampoco olvidemos a

LAS SECUELAS MÁS BURBUJEANTES

Bubble Bobble es uno de los títulos más populares y carismáticos de los 80. Fue convertido a una veintena de formatos y cuenta con más de veinticinco secuelas, spin-off y remakes, entre los que destacan...

1987




RAINBOW ISLANDS THE STORY OF BUBBLE BOBBLE II
La segunda entrega también fue creada por Fukio Mitsuji, y en ella aparecen Bub y Bob humanos. Diez islas, tres de ellas secretas, un catálogo de personajes para el recuerdo y el pegadizo tema "Over the Rainbow".

1988



RAINBOW ISLANDS EXTRA VERSION
Versión más difícil con enemigos y jefes finales en diferente orden sobre los mismos escenarios.

1991



PARASOL STARS
Nació en PC Engine, pero bien podía haber sido una recreativa, por su excelente calidad. Se subtituló *The Story of Bubble Bobble III.*

Por Marcos García @marcostheelf





su precuela espiritual, *Chack'n Pop* (1983), una genialidad poco conocida de Taito que comparte un par de enemigos con *Bubble Bobble* y que recibe otros homenajes, como la pantalla 43, en este último.

Simple, profundo y cooperativo

Son los conceptos que Mitsuji, que en paz descanse, ha transmitido con su obra. Dos hermanos, Bub y Bob —o Bubblun y Bobblun—, convertidos en entrañables e icónicos dragones/dinosaurios, tienen que visitar cien pantallas de pura plataforma para recuperar la forma humana y a sus novias raptadas. La forma de conseguirlo es eliminar a todos los enemigos de cada nivel encerrándolos en burbujas y, luego, haciéndolos explotar. La colaboración entre Bub y Bob es esencial, así lo quiso Mitsuji, tanto que, si completamos el juego en solitario, no veremos el final correcto, lo que nos obligará a derrotar a Super Drunk, el jefazo de la pantalla 100, en compañía. Y, aun así, el juego encierra otro desenlace, el verdadero, lo que lo convierte en uno de los primeros títulos de la historia con varios finales. Ése es uno de los grandes secretos de *Bubble Bobble*, al igual que las Salas del Tesoro y sus crípticos códigos, que aparecen al llegar a las fases 20, 30 y 40 sin perder una vida: enigmáticas pantallas con diamantes y la clave para descubrir el final verdadero. Pero hay mucho más: sus coloristas enemigos, la gran cantidad de ítems y comestibles, su perfecta curva de dificultad, los power-ups, la posibilidad de completar la palabra EXTEND para obtener vidas extra, el inquietante barón Von Blubba, el apartado sonoro de Tadashi Kimijima, el modo *Super Bubble Bobble*... Un compendio de ilusoria sencillez y magia sin scroll en estado puro.

PARA SU CREADOR, FUKIO MITSUJI, BUBBLE BOBBLE FUE SINÓNIMO DE AMOR Y AMISTAD

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 09 **AÑO** 1992


LO + MAS NUEVO

GAME BOY

BURBUJAS AL VIENTO

LAS PUNTUACIONES

60

LA VERSIÓN DE GAME BOY no es el mejor ejemplo de cómo se debe convertir un clásico, y de ahí la puntuación que cosechó en junio de 1992. Frases como "pese a su relativa jugabilidad y consiguiente adicción, este *Bubble Bobble* sabe un poco a fracaso" dan una idea de las sensaciones que nos dejó en su día. La inclusión de scroll para un juego que nunca lo necesitó, no tener opción para dos jugadores y una jugabilidad "sospechosa" lastraron esta versión portatil. Si quieres disfrutar con *Bubble Bobble* en consolas clásicas, recomendamos que lo hagas en Master System, NES o Game Gear.

1994



BUBBLE BOBBLE 2 / BUBBLE SYMPHONY
El mito regresó a las salas recreativas con dos nuevos personajes y hasta cuatro jugadores en cooperativo.

1995



BUBBLE MEMORIES THE STORY... BOBBLE III
La nueva, y menos brillante, coin-op también utilizó *The Story of Bubble Bobble III*, al igual que *Parasol Stars*.

2002



BUBBLE BOBBLE OLD & NEW
Versión clásica y actualizada para Game Boy Advance en un solo cartucho. El scroll rompe la magia del original.

2005

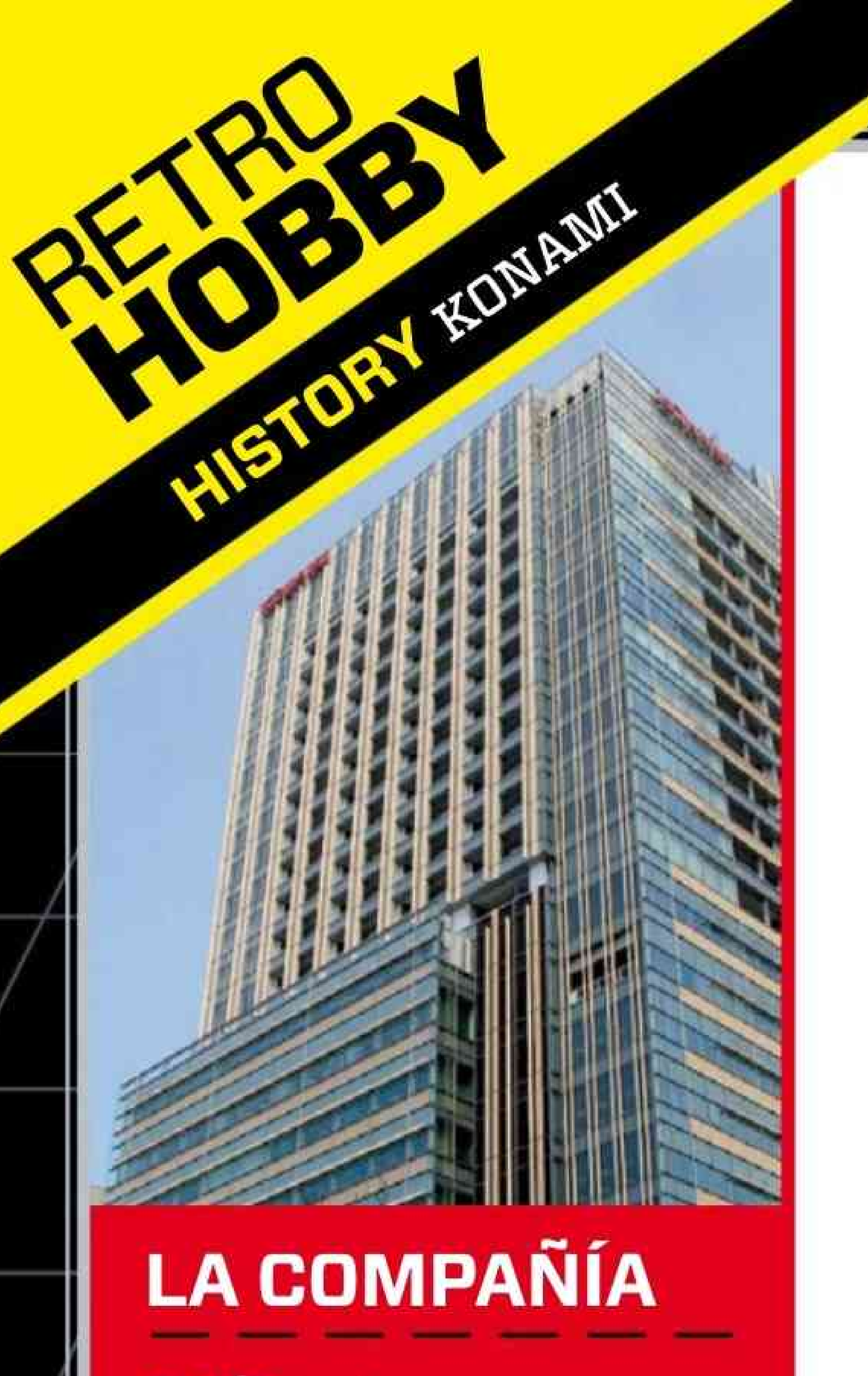


BUBBLE BOBBLE REVOLUTION
Esta edición exclusiva de DS también incluye modo clásico y una actualización que no está a la altura del arcade de Fukio Mitsuji.

2006



BUBBLE BOBBLE EVOLUTION
Extraña secuela para PSP que muestra niveles de estructura cilíndrica en los que Bub y Bob tienen que cooperar para avanzar.



KONAMI

ECOS DE UN PASADO MEJOR

Videojuegos, trading cards, bandas sonoras, tragaperras, máquinas de fitness... Todo vale para el gigante nipón.

Todo comenzó en 1969, cuando Kagemasa Kozuki, actual presidente de Konami, fundó Leijac, una empresa de alquiler y reparación de jukebox en Toyonaka (Osaka). El siguiente paso fue introducirse en el mercado de las máquinas recreativas, pachinko y similares, para lo cual se fundó Konami Industry Co. Ltd., en 1973. El nuevo nombre, Konami, estaba formado por las sílabas y las primeras letras de los apellidos del fundador y sus tres socios. Kozuki, un enamorado de *Pong*, decidió probar suerte en el mercado local del sector del videojuego con *Maze* (1974) , una primitiva recreativa a la que siguieron *Block Game*, *Block Invader* y *Space Ship*. Pero llegó 1978 y *Space Invaders*, de Taito, conmocionó el panorama lúdico...

Scramble y *Frogger*: Konami despega

Kozuki compró un *Space Invaders*, realizó ingeniería inversa y, en 1979, aparecieron tres títulos de Konami: *Space King*, su secuela (clones del shooter de Taito) y *Space War*, un innovador arcade para dos jugadores. Mientras Kozuki buscaba nuevos mercados y expansión internacional, el departamento de I+D se puso manos a la obra para crear una nueva y potente placa. Dicho hardware fue bautizado como Scramble, en honor al futuro videojuego que no pudo recrearse en la placa anterior por limitaciones técnicas.

En esos días se firmaron acuerdos con Stern, para distribución en EE.UU., y con Sega, para Japón. El éxito de *Scramble* y su secuela *Super Cobra*, *Amidar* o *Video Hustler,* fue incluso superado por *Frogger*. Pero el reconocimiento popular se lo llevaron Stern y Sega, eclipsando a Konami, así que se creó el logotipo de la compañía y se establecieron oficinas en EE.UU. Continuaron los éxitos con *Time Pilot*, *Gyruss* y *Track & Field*. En 1983, comenzó a producir software para MSX y, dos años después, para Famicom. Títulos como *Gradius*, *Salamander*, *Green Beret*, *Contra*, un tal *Metal Gear* o *TMNT* expandieron la grandeza de Konami.

En los 90, la compañía publicó juegos para PC Engine y Mega Drive, y rubricó un ciclo 1991-93 de ensueño en SNES. Un año más tarde pisó territorio PlayStation, donde alcanzó la gloria con *Symphony of the Night*, *Metal Gear Solid* y *Silent Hill*. Bemani, el sello musical, nació en 1997 y el negocio de las trading cards se inició en 1998 con *Yu-Gi-Oh!*

El nuevo siglo comenzó fuerte: Konami seguía produciendo juegos a buen ritmo, mientras desarrollaba el mercado de las tragaperras o el equipamiento deportivo para sus gimnasios, hasta llegar a un último lustro que ha estado centrado en Snake, la saga *PES* y los *Castlevania* de MercurySteam.

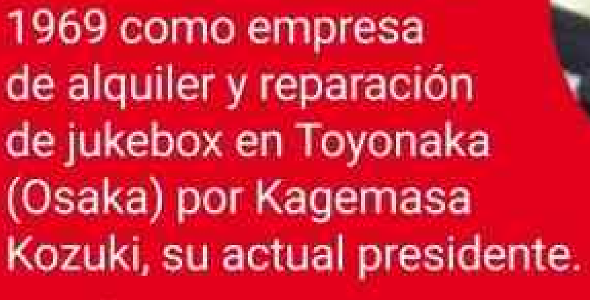
LA COMPAÑÍA

PAÍS: Japón

CIUDADES: Tokio (HQ), Kobe y Kanagawa (oficinas) y Osaka (estudios).

AÑO DE FUNDACIÓN: 1969

FUNDADOR: KAGEMASA KOZUKI



Konami fue fundada en 1969 como empresa de alquiler y reparación de jukebox en Toyonaka (Osaka) por Kagemasa Kozuki, su actual presidente.

NÚMERO DE EMPLEADOS: 4.578 (2016)

OFICINAS: El cuartel general de Konami está situado en un gigantesco distrito urbano formado por seis grandes edificios, llamado Tokyo Midtown, exactamente en el Midtown East.

TÍTULOS Y SAGAS POPULARES: Su primer juego fue *Maze*, una primitiva recreativa de 1974. Desde entonces, no ha parado de regalarnos clásicos. *Amidar*, *Frogger*, *Scramble*, *Gyruss*, *Green Beret*, *Yie Ar Kung Fu*, *Track & Field*, *Time Pilot*, *Gradius*, *Salamander*, *Contra* y otras sagas como *Castlevania*, *Parodius*, el compendio Bemani, *Silent Hill* o *PES*, por citar algunos.

LA INFLUENCIA ACTUAL DE KONAMI EN EL VIDEOJUEGO SE REDUCE A LA SAGA PES Y A METAL GEAR SOLID

HIDEO KOJIMA
MUCHO MÁS QUE METAL GEAR

DESDE SU LLEGADA EN 1986, TODA SU VIDA ha estado ligada a Konami, hasta finales de 2015, cuando anunció que Kojima Productions se convertía en estudio independiente. Ha intervenido en todas las entregas de *Metal Gear*, un total de 31, pero además, es "culpable" de participar en el clásico *Penguin Adventure* y de maravillas como *Snatcher* o *Policenauts*, los *Zone of the Enders*, la saga *Boktai*, tres "visual novel" de la serie *Tokimeki Memorial*, el cancelado *Silent Hills*...





Han pasado 28 años entre el primer *Metal Gear* de MSX2 y su última entrega, *The Phantom Pain*.

LAS **SAGAS** LEGENDARIAS




CASTLEVANIA
Los Belmont y su *Akumajo Dracula* debutaron hace exactamente 30 años. Desde entonces han aparecido 42 entregas, máquinas tragaperras incluidas. *Symphony of the Night* es nuestro favorito.




GRADIUS / SALAMANDER
El shoot'em up más influyente vio la luz en 1985 y su hermano *Salamander*, un año después. Su legado, un total de 19 episodios, con pachislot incluida...




PARODIUS
La cómica saga shooter comenzó su andadura en MSX y terminó en PlayStation con el estratégico *Paro Wars*. Bueno, realmente, hay tres títulos más para tragaperras y cinco en formato pachinko.




CONTRA / PROBOTECTOR
Run and gun legendario donde los haya que recibió el bautismo de *Probotector* en Europa. Hay 14 entregas y, esta vez, no incluiremos los dos pachislots...




SILENT HILL
Terror en estado puro y rival de género de *Resident Evil*. Los cuatro capítulos iniciales son una maravilla; los seis posteriores no mantuvieron la calidad deseada.




ISS / PES
La serie futbolera comenzó en SNES en 1995 y sumó 18 entregas antes de pasar a llamarse *Pro Evolution Soccer* en Europa, en noviembre de 2001.




SUIKODEN
Desde 1995, Konami sumó a su legado esta gran saga rolera, que ha protagonizado una docena de episodios, de los cuales hemos podido disfrutar seis en Europa.

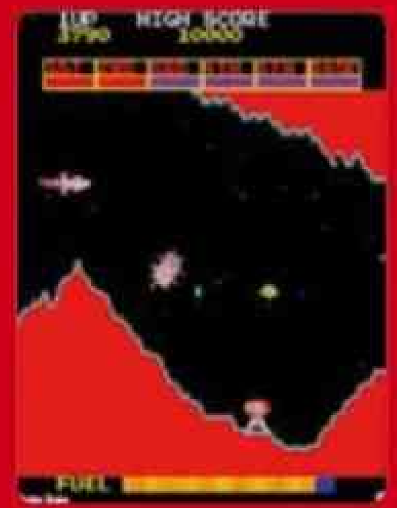


BEMANI
La popular división musical de Konami nos deleitó con *Beatmania, Dance Dance Revolution, Pop'n Music, Guitar Freaks, Drum Mania, Keyboard Mania*, etc...

CINCO **COIN-OPS** INOLVIDABLES DE KONAMI



FROGGER
La recreativa de la rana temeraria fue publicada por Sega.



SCRAMBLE
El gran shoot'em up horizontal, legendario y fundacional.



TRACK & FIELD
Junto a *HyperSports*, fue culpable de que machacáramos botones en los años 80.

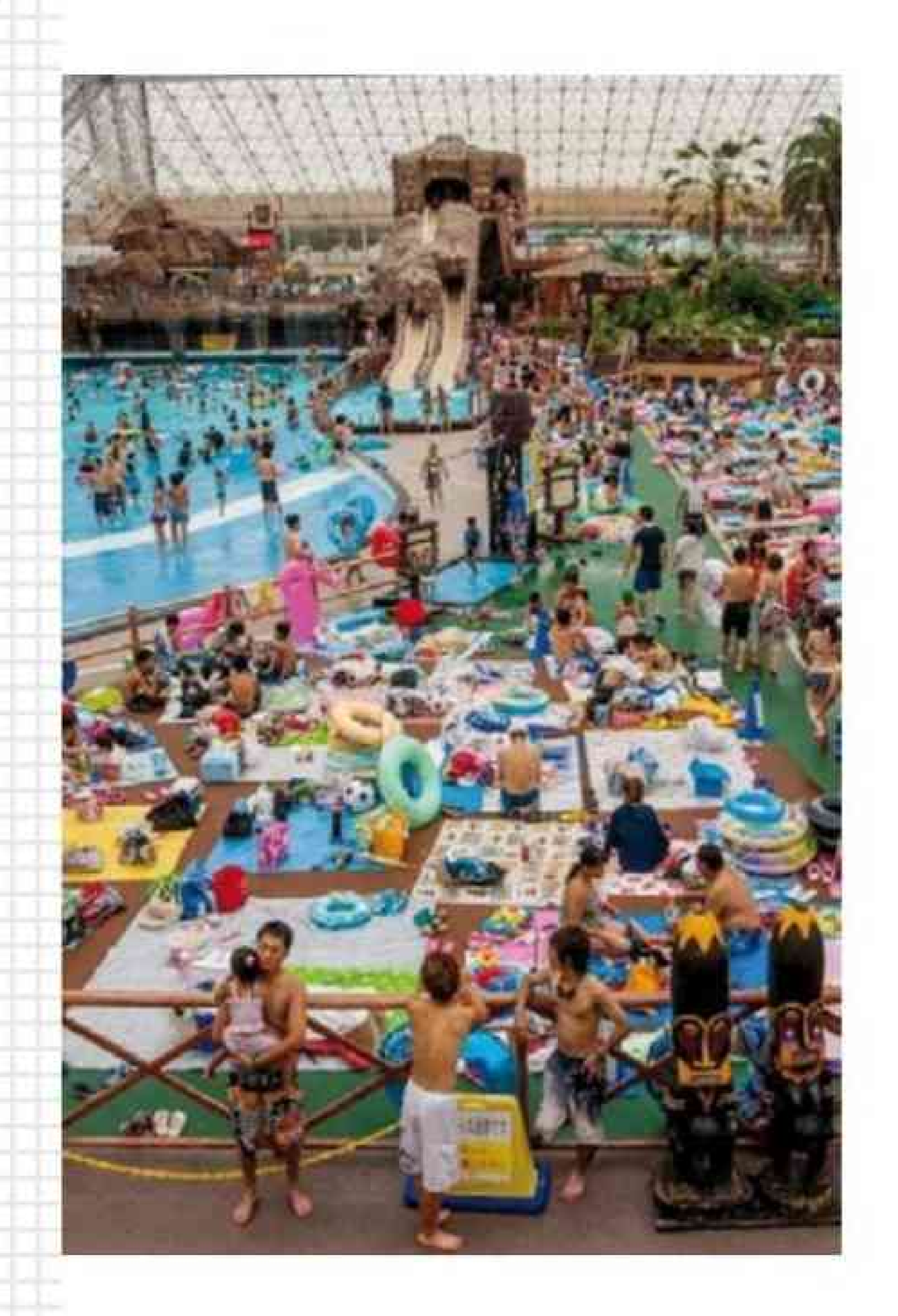


SUNSET RIDERS
¿Quién no recuerda aquellas partidas multijugador con Steve, Billy, Bob y Cormano?



TMNT
Un genial beat'em up para cuatro jugadores que triunfó en los salones recreativos en 1989.

TELÉFONO ROJO



“ Aquí estoy con mi primo Yen Itoh. Es el encargado de alquilar flotadores en esta piscina pública, y todas las semanas me invita, pero no a que me dé un bañito... ¡a que le ayude a recoger flotadores! ”

Yen

Yen te responde

Exploración espacial y otras sagas galácticas

Hola, Yen. Es la segunda vez que te escribo. Escribo otra vez porque tu respuesta me gustó mucho. Bueno, paro de enrollarme. Éstas son mis preguntas:

■ Sobre *No Man's Sky* y *Ratchet & Clank*, no sé cuál elegir. ¿Con cuál te quedarías tú?

Pues tienes suerte, porque voy a volver a despejar tus dudas. Pero no te acostumbres, porque al final te vas a enviciar. Ahora en serio, espero que la respuesta te ayude tanto como la primera vez. Los dos son grandes juegos, pero con desarrollos muy distintos, así que dependerá más de tus gustos. *Ratchet & Clank* es un plataformas tridimensional, remake del juego para PS2, que cuenta con mejoras gráficas y nuevos añadidos, como niveles y armamento, que no existían en el original. Por su parte, *No Man's Sky* se centra más en la exploración espacial y, aunque tiene combates estelares y acción, su ritmo de juego pretende ser más pausado y más orientado a "durar". A mí me encantan los dos, aunque *R&C* tiene otro atractivo extra: un precio reducido (29,90 €). En el caso de que sólo pudiera ser uno, me inclinaría por *No Man's Sky*.



■ ***No Man's Sky.*** Este "simulador" espacial nos permite colonizar millones de planetas distintos, que nunca se repiten, gracias a un universo procedural que los genera sobre la marcha.

■■ Y mi última pregunta: ¿Se sabe algo del tercer y del cuarto pack de expansión de *Star Wars Battlefront*?

Algo se sabe. El tercer pack se lanzará en septiembre y estará ambientado en la Estrella de la Muerte, con los ansiados combates espaciales como principal novedad, algo que demandábamos los fans para este título desde su inicio. El cuarto y último pack llegará a principios de 2017 y estará dedicado a la nueva película de la saga, "Star Wars: Rogue One", aunque el contenido es todo un misterio, por ahora.

Javier Seoane Álvarez



■ ***Star Wars Battlefront.*** Su tercer pack se titulará *Estrella de la Muerte* y nos sumergirá en las batallas espaciales que vimos en la trilogía original de la saga.

? LA PREGUNTA DEL MES

Problemas añadidos a la realidad virtual

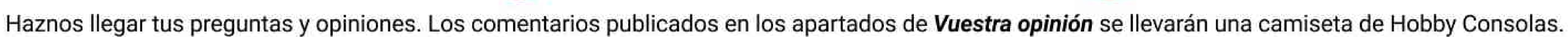
■ Hola, Yen. Me llamo Lola y tengo una pregunta que me gustaría hacerte, por si sabes la respuesta. Tengo discapacidad auditiva, llevo audífonos y mi duda es si una persona como yo podría utilizar PS VR. Además, utilizo gafas y no puedo llevar lentillas. Yen, ¿tú sabrías decirme si yo, con todo lo que te acabo de contar, podría utilizarlo? Muchas gracias por tu atención.

Espero que mi respuesta te sirva. Si en tu día a día usas auriculares para, por ejemplo, escuchar música, y no interfieren con tus audífonos, con PS VR no vas a tener problema. El visor cuenta con una entrada estándar de 3,5 mm., lo que te permitirá utilizar tus cascos habituales. Respecto a las gafas, tampoco va a ser impedimento: PS VR tiene un mecanismo para ajustar el visor a la cara, y, además, la parte de las lentes tiene espacio de sobra para que puedas dejarte las gafas puestas.

Ery Bò









■ **La saga *Metroid*.** Acaba de cumplir 30 años y es una de las grandes licencias olvidadas de Nintendo para Wii U. Ojalá veamos a Samus próximamente en NX...

Atrapado entre generaciones Nintendo

Hola, Yen. Felicidades por esta pedazo de revista y sección. Primero que nada, quiero decir que Nintendo Wii U me parece una gran consola que, por circunstancias, no la he adquirido aún. Tengo un gran dilema con respecto a comprarme o no esta consola. En marzo, sale NX, y juegos como Zelda ya salen directamente para ambas consolas. Imagino que los juegos más potentes, como Star Fox, Mario y muchos más, que ya salieron en Wii U, los sacarán para "rellenar" el catálogo de NX en su salida y permitir a los clientes que no tuvieron una Wii U jugarlos y hacer más atractiva la venta de la nueva máquina. Viendo mi exposición, ahí van mis preguntas.

■ ¿Vale la pena (sobre todo, económicamente) comprar una Wii U teniendo tan cerca la salida de NX y viendo que Nintendo ya se ha centrado casi por completo en NX y ha abandonado la Wii U?

Entiendo tu preocupación respecto al futuro de Wii U, sobre todo teniendo en cuenta que NX está prevista para marzo de 2017. Aun así, vamos a ver si puedo ayudarte a decidir. Yo creo que sí vale la pena hacerse con una Wii U. Aunque técnicamente ha quedado un paso por detrás de PS4 o Xbox One, tiene exclusivas que justifican su compra: *Mario Kart 8, Bayonetta 2, Smash Bros, Mario 3D World, Yoshi's Woolly World, Splatoon*... No siempre los gráficos priman, y menos para Nintendo.

■■ ¿Crees que Nintendo sacará los juegos más potentes del catálogo de Wii U (*Mario, Star Fox, Metroid*, etc.) para NX, mejorando, así, su catálogo de inicio y aprovechado las bajas ventas en Wii U de estos juegos?

■ ***Medievil.*** Fue uno de los grandes éxitos de PlayStation, unas aventuras protagonizadas por Sir Daniel Fortesque. No hay prevista una nueva entrega, ni parece haber ánimos para revivirlo.



¿*Metroid* ha salido en algún momento para Wii U y yo sin enterarme? A ver, aclaremos una cosa: Wii U quizás no ha funcionado todo lo bien que quisiera Nintendo a nivel de ventas, pero sus juegos para la plataforma han sido todos un éxito, y con buenas ventas. Por poner un ejemplo, sólo *Mario Kart 8* ha vendido más de 5 millones de unidades, y eso contando que sólo se comercializa para una plataforma, lo cual tiene mas mérito. Dicho esto, y volviendo a tu pregunta, quizás, en el futuro, lleguen versiones de clásicos de Wii U para NX, pero no creo que de lanzamiento veamos muchos de ellos.

■■■ Cambiando de tercio, ¿se sabe algo del mítico *Medievil* y de una posible vuelta?

Han pasado casi once años desde la última vez que vimos a Sir Daniel Fortesque en *Medievil Resurrection* para PSP y, aunque de vez en cuando se oyen rumores de una nueva entrega de la saga para PS4, no parece por el momento que Sony esté muy dispuesta a sacarlo de su cripta para embarcarlo en una nueva aventura.

■■■■ ¿Sacará Capcom los remakes de *Resident Evil 2, RE3* y *Code Veronica* antes de la salida de *Resident Evil 7*? ¿Hay fechas confirmadas? Gracias, y muchas felicidades por esos 300 números. »

NINTENDO ESTÁ TARDANDO DEMASIADO EN DESVELAR NX. LAS EXPECTATIVAS GENERADAS AFECTAN NEGATIVAMENTE A LAS VENTAS DE Wii U

VUESTRA OPINIÓN



Cambios para mejor... ¿O no?

Miguel Mateos

Creo que el cambio que le disteis unos meses atrás a la revista ha sido todo un acierto, pero... en mi opinión, la parte donde poníais las notas era de lo mejor del análisis, y no me refiero al desglose de calificaciones o nota final —a mí me dan igual las notas, pues tengo mi juicio y creo que cada uno tiene el suyo—. Sí que es verdad que me fijaba con mucha atención en el apartado de la duración del juego. Para mí, y para muchos, es de suma importancia, en esta época en la que uno baraja muchas posibilidades a la hora de invertir un euro, esta información. Por todo esto, propongo volver a incluir un apartado donde se refleje la duración estimada en horas, y creo que el mejor lugar para ello, y porque os queda espacio en la maquetación, es en el margen, al inicio del análisis, donde pone "versión analizada, género, desarrollador, distribuidor"... y otro punto más (cuadradito) donde se indique dicha duración. Muchos saludos, y a seguir disfrutando del verano.

YEN

Sabemos que casi todo el rediseño de la revista os ha gustado, aunque hay aspectos que no, así que os animamos a que sigáis enviando sugerencias. Aun así, sabemos que la duración es un elemento clave y, por eso, siempre la especificamos en el texto y la criticamos o alabamos, según sea el caso.

VUEST… ÓN



DLC: algo más que tres letras

Carlos Cuartas Mensenger ■
DLC. Estas siglas son muy conocidas para todos los gamers. El afán por obtener beneficio por parte de los estudios y las desarrolladoras está destrozando la experiencia de juego de usuarios como nosotros, que, hoy en día, nos gastamos 60 € en un juego para, mas tarde, "dejarnos" otros 50 € en un season pass que suele incluir sólo mapas o cualquier otra cosa sin importancia. Me parece que es abusivo y, en los tiempos en que vivimos, debería ser diferente. La idea me parece buena, que añadan cosas nuevas, pero mediante actualizaciones gratuitas, para que, por 60 €, disfrutemos de dos juegos en uno. Aquellos tiempos de PS2 en los que te alquilabas un juego (completo) y lo disfrutabas al máximo sin necesidad de ningún DLC para, según dicen, aumentar la experiencia de juego. Por desgracia, todo eso se está perdiendo en una industria en la que cada vez se valora menos la opinión de los jugadores. Un saludete a toda la redacción de Hobby Consolas.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Siempre hay excepciones, como es el caso de CD Projekt y *The Witcher 3*, pero es el sentir general de muchos. Es cierto que algunas compañías explotan a los usuarios con DLC sin sentido, sólo para inflar el precio de sus juegos. Por eso, muchos deberían seguir los pasos del título de CD Projekt, no sólo por la calidad del DLC, que es opcional y no imprescindible para entender la aventura, sino también por duración, precio y contenido.

» Si hubieras leído el numero 298 (te voy a poner un suspenso) de la revista, habrías visto la entrevista con Hideyuki Kobayashi, donde nos comentó que no había planes ahora mismo para remasterizar *RE3* y *Code Veronica*, aunque dejaba la puerta abierta si había suficiente demanda. Por otra parte el desarrollo del remake de *RE2* está bastante avanzado... pero se sabe que llegará después de *RE7*, que, por ahora, es el único con una fecha de salida ya confirmada: 24 de enero de 2017.

Adri lilalaalalalalla

Juegos parados y mascotas olvidadas

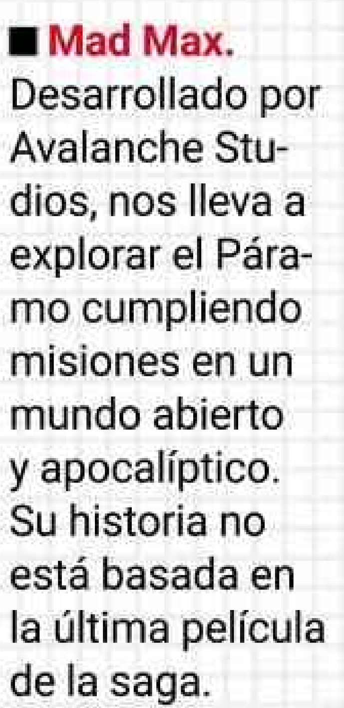
Antes de nada: ¡felicidades por esos 300 numeros! En cuanto a ti, Yen, tengo muchas dudas, y quiero respuestas ;D. Ahí van mis preguntas:

■ ¿Qué opinas del nuevo *Resident Evil 7*? ¿Seguirán este estilo los próximos juegos de la saga?
¡Sí señor! Así me gustan las preguntas, directamente al grano, sin rodeos ni florituras. A mí, personalmente, me gusta la nueva perspectiva que ha usado Capcom con *RE7*, y creo que va a llevar el género del terror a otro nivel con la ayuda de la realidad virtual, sobre todo por la inmersión que se puede lograr, pero no sé si será el estilo que adoptará la saga en un futuro. Todo dependerá de la aceptación que tenga la próxima entrega, pero ya le iba haciendo falta un cambio, ¿o no?



■ Crash Bandicoot. Aparecerá próximamente en una remasterización de los primeros títulos para PS4 y como personaje para la nueva entrega de *Skylanders*.

■■ Tras confirmarse los remasters de los primeros *Crash Bandicoot*, ¿crees que esto dará pie a un nuevo juego?
Llevamos ya mucho tiempo escuchando rumores sobre el regreso de Crash, pero la realidad es que los derechos están en manos de Activision y, por ahora, no parece que vayamos a verlo mas allá de *Skylanders Imaginators*. Quizá, si la remasterización funciona bien en ventas, veamos una nueva aventura del marsupial...



■ Mad Max. Desarrollado por Avalanche Studios, nos lleva a explorar el Páramo cumpliendo misiones en un mundo abierto y apocalíptico. Su historia no está basada en la última película de la saga.



■■■ ¿Se sabe algo del crossover de lucha *Tekken vs Street Fighter*?
Las últimas noticias apuntan a que el desarrollo está parado hasta que Katsuhiro Harada termine la versión de *Tekken 7* para consolas, así que... toca tener un poquito más de paciencia.

■■■■ ¿Para cuando un nuevo *Devil May Cry*? ¿Y secuela de *Mad Max*?
A primeros de este año, Hideaki Itsuno, director de *DMC2* y *DMC4*, indicó que estaba trabajando en un nuevo juego del que no podía hablar, lo que disparó los rumores sobre una nueva entrega de la saga que nunca fueron confirmados. Posteriormente, aparecieron unas sospechosas imágenes de los actores que "prestaron" sus movimientos a Dante y a Nero trabajando en una sala de captura que, de súbito, fueron eliminadas, así que todo parece indicar que, pronto, tendremos noticias de un nuevo *DMC*. Sobre *Mad Max*, no hay nada por el momento.

■■■■■ Por último, estoy bastante emocionado con el anuncio de *Spider-Man* para PlayStation 4 y me pregunto... ¿qué superhéroe te gustaría que tuviese juegos de calidad a la altura de los de Batman?
Me encantaría un juego basado en Superman, porque creo que no se le ha hecho justicia al personaje. También le veo muchas posibilidades a Daredevil. Y paro, porque hay unos cuantos...

Erik Blue

LA DEMO DE PSN DE RESIDENT EVIL 7 NO HA CONVENCIDO A TODOS LOS FANS: ALGUNOS ESPERABAN UN DESARROLLO MÁS TRADICIONAL

Preguntas "made in Japan"

¡Hola Yen! Soy seguidora de vuestra revista desde hace un año y me gustaría que me contestaras unas preguntas:

■ Parece ser que, en Japón, van a sacar un nuevo *Sengoku Basara* ("*Sanada Yukimura-Den*") para PS4 y PS3. ¿Sabes algo de si llegará a Europa? ¿Y *Persona 5*?

Por el momento, no se ha anunciado la distribución en nuestro país de la siguiente entrega de la saga *Sengoku Basara*. Muy distinto es el caso de *Persona 5*, que llegará a Europa de la mano de Deep Silver. Sabemos que están intentando que llegue subtitulado al castellano, pero aún no tiene fecha. Sirva como orientación EE.UU., donde está previsto que aterrice el 14 de febrero. No lo esperes antes por aquí.

■■ ¿*Kingdom Hearts X Back Cover* cuenta la misma historia que *Kingdom Hearts Unchained X*? ¿Es realmente necesario jugar a este último para seguir la historia de la saga, en general, o es sólo un añadido?

No, *KH X Back Cover* va a contarnos los inicios de *KH*, y *Unchained X* forma parte de este comienzo, por lo que no es necesario jugar a este último para entender la historia. Lo que sí es recomendable es que no te pierdas *Back Cover*, que, como sabes, nos llegará con *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*.

■■■ ¿En cuál de las ediciones de *Final Fantasy XV* se incluye el juego *A King's Tale*? ¿Square Enix venderá el Blu-ray de la película "Kingsglaive" separado del juego? Por otro lado, he leído que Tetsuya Nomura ha admitido que se inspiró en Sasuke Uchiha para diseñar a Noctis ¿Es cierto o es una trola? Personalmente, a mí se me parecen bastante :) Gracias.

Os aprovecháis de mí... Esto son tres preguntas, aunque por esta vez lo dejaremos pasar. *A King's Tale* se incluye en todas las versiones de *FFXV*, siempre que lo reserves, por lo que te recomiendo que lo hagas lo antes posible. "Kingsglaive" se podrá adquirir por separado en tiendas Game en septiembre, y llegará en una edición especial con caja metálica exclusiva que incluirá, entre otros contenidos, la serie de animación "Brotherhood Final Fantasy XV". Para concluir, no creo que Nomura se basase en Sasuke Uchiha, aunque el parecido es innegable...

Andrea Liaño



■ ***Persona 5.*** Es una saga de rol creada por Atlus que nos pone en la piel de un estudiante que lucha contra fuerzas sobrenaturales. Esta quinta entrega está entre los títulos más esperados por los japoneses, y aquí llegará a lo largo de 2017.

Un verano consolero que me "peta" el correo

Hola, querida compañera Hobby. De antemano, un veterano y asiduo lector tuyo, fiel desde el número 1 "¡mosquis!", te felicita por el hecho de que llegaras a los 300. Ahora sí, empiezo:

■ Querría un *Ghostbusters* parecido a la propuesta de hace siete años (me hizo disfrutar, y con el mítico tema de Ray Parker Lewis de fondo...) ¿Sacarán otro de corte similar?

Querías decir "querido compañero Yen", ¿verdad? Aquí, no hay ninguna compañera que se llame Hobby... Si no, voy a tener que llevar la carta de vuelta a Correos. Como preguntas por videojuegos, supongo que es para mí... pero que no se repita. El nuevo juego de *Ghostbusters* está basado en la peli que se estrenó a principios de agosto. Por desgracia, el juego se aleja bastante de aquél al que haces referencia y es, básicamente, un shooter cenital con toques de rol, bastante pobre en todos los aspectos... por lo que no te lo »

VUESTRA OPINIÓN

Una época dorada

Carlos Mediero ■■■■■■■■

Después de más de 30 años jugando, voy a exponerte mi visión políticamente incorrecta sobre este hobby. Creo que, al igual que ha habido una época dorada en la pintura, la literatura y la música, la ha habido en los videojuegos. Esa época es la de las 2D y el hardware limitado donde se imponían la creatividad sobre todo y la jugabilidad con la dificultad más ajustada. A pesar de la revolución que supuso el primer *Mario* 3D, cualquier entrega 2D es más jugable, ya que nunca pierdes la visión perfecta de la acción y te obliga a ser mucho más preciso. Para demostrar lo que digo, reto a cualquier jugador de *Call of Duty* a pasarse *Blazing Lazers* con cinco vidas o el *Manic Miner* sin vidas infinitas. Claro que hay excepciones y las 3D le sientan de maravilla al género de la conducción, pero, teniendo todas las consolas, me encuentro jugando a clásicos o juegos nuevos que siguen sus patrones.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■

Ains... Qué tiempos aquellos. Voy a ver si consigo pasarme *Abu Simbel Profanation* en mi viejo Spectrum sin perder una vida. Ríete tu de la dificultad de *Dark Souls*...





» recomiendo. Por cierto, el mítico tema principal de la película original corrió a cargo de Ray Parker JR., no "Lewis"... *Pa'* que lo sepas :)

■■ **¿Echáis en falta, como el menda, una nueva mascota plataformera la cual rebose carisma como antaño, estilo la pastilla de *Cool Spot*, *Crash*, *Gex*, *Spyro* y los que me dejo?**

Más que nuevas mascotas, lo que creo que se demandan son nuevas aventuras de las ya existentes. A ver si las compañías que poseen los derechos de éstas se deciden pronto, porque creo que sería un éxito.

■■■ **A la espera de *RE7* (y ver qué tal pinta), tengo mono de buen survival horror. Ante la ausencia de un "decente" *Alone ITD* o del ya olvidado *Clock Tower*, ¿algo sobre *Silent Hill*?**

Como ya he comentado en alguna ocasión, Konami parece centrada en cosas que no son videojuegos, así que no lo esperes ni con muchas ganas ni a corto plazo, aunque quién sabe...

■■■■ **¿Big Boss, la serpiente, descansará para siempre, definitivamente?**

Konami anunció hace casi un año que estaba reclutando personal para una entrega de *Metal Gear*... y, por ahora, sólo ha anunciado una máquina de pachinko. Tras la salida de Kojima, está por ver hacia dónde tirará la saga.

■■■■■ **La realidad virtual va en alza. Visto semejante panorama, ¿llegaremos a meternos de lleno en una VR Mission, cual Genoma soldier? Este verano, refresco en mano y ventilador en ristre, ojearé de nuevo las primeras 100 Hobby Consolas que poseo, con esas súper portadas. ¡Hasta más ver, familia consolega!**

¡Toma Genoma, realidad virtual de goma! No sé si llegaremos a ver algo así, pero hay un proyecto "made in Spain", titulado *The Fan Legacy: Metal Gear Solid*, compatible con la VR. Aún está en desarrollo, pero dispone de una demo para PC, por si quieres ojearlo.

Iván García González

■ ***The Fan Legacy: Metal Gear Solid.*** Es una experiencia compatible con VR sobre la saga. Está realizado por Airam Hernández y Dan Meadowcroft, y cuenta con el apoyo oficial de Konami y la voz de David Hayter como Snake.

■ ***Deadly Premonition.*** No comenzó sus ventas con buen pie, pero, gracias al boca a boca de los jugadores, ha terminado convirtiéndose en un juego de culto dentro del género del terror psicológico.

De verdad, no lo digáis más: ¡que no soy Abad!

Hola, Yen (o Javier Abad...). Quería decirte un par de cosas. La primera es daros las felicitaciones por esos fantásticos 300 números que todos los hobbyconsoleros hemos disfrutado. Y, ahora, las preguntas:

■ **¿Para cuándo la edición GOTY de *The Evil Within*?**

Ya estamos como el mes pasado. Lo diré una vez más: NO SOY JAVIER ABAD. Creía que quedó claro el mes pasado. Ni somos la misma persona ni nos parecemos. ¡Si hasta publiqué una foto juntos yendo al cine! (el bajito era él). Sobre tu pregunta, es cierto. Amazon Francia filtró hace un año la edición GOTY de *The Evil Within*, pero desde entonces no hemos vuelto a saber de ella. Recientemente, se ha oído que quizá esa edición acabe llegando a la futura PS4 Neo, con mejoras técnicas, pero por el momento no hay detalles al respecto, y lo más probable es que, simplemente, la edición GOTY termine por no ser publicada.

■■ **¿Podrías recomendarme algún juego de miedo para PS3? La verdad es que el catálogo es muy limitado y sólo se me vienen a la cabeza *The Evil Within* y *Alien Isolation*. Seguid así con la revista, muy buena y divertida. Gracias.**

¿Limitado el catálogo de terror de PS3? Pues yo creo que tienes para elegir. A bote pronto, se me ocurren los tres *Dead Space*, *Forbidden Siren*, *Silent Hill Homecoming* y *Downpour*, *Saw*, *RE Revelations 1* y *2*. Y, si ninguna de las opciones que te he dado te sirven, te recomiendo *Deadly Premonition*, una de mis aventuras de terror favoritas. No destacará por su aspecto gráfico, pero el argumento y la ambientación son de lo mejorcito del género.

Gorka OMFG



¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Hola, Yen. Mis padres me han quitado el teléfono por mis malas notas y no puedo jugar a *Pokémon Go*. ¿Cómo podría convencerles? ¿Les puedes llamar por teléfono?**

Yen: ¿Qué has suspendido? ¿Educación física? Si es así, puedes intentar convencerles diciendo que, con *Pokémon Go*, te vas a poner en forma andando... que estás fondón. Si los cates han ido por otro lado, mucho me temo que te va a tocar llorar, patalear o hacerles la pelota para ver si así se ablandan. Ah, ¡casi se me olvidaba! Mira lo que he pillado yo mientras te contestaba...



■ **Chicos, ya va para un año que publicasteis mi opinión en la sección de Teléfono Rojo y aún no he recibido la camiseta prometida... ¿Tan mal me he portado? Anda, decidme algo, porque me hizo mucha ilusión verme publicado, pero también me hace ilusión poder lucir la camiseta. Gracias.**

Yen: Si te dijera yo lo que tardan en pagarme, te darías cuenta de que lo de la camiseta es algo normal. Voy a averiguar por qué no te ha llegado y a asegurarme de que el responsable recibe su merecido castigo. Eso sí, tienes que prometerme que nos mandarás una foto con ella puesta...

■ **Hola, Yen. Si publicas mis dudas, tienes las vacaciones pagadas con todos los lujos en Cádiz ¿Trato hecho?**

Yen: Este mes, ya no había sitio para tus preguntas, pero te prometo que para el próximo número eres el primero. A cambio, no pido mucho: un apartamento en primera línea de playa, comida, bebida, yate, acceso VIP a los principales clubes... En resumen, poca cosa.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

106

FINAL FANTASY XV

Tras diez años de desarrollo, ya sólo queda un mes para que el esperado juego de rol de Square Enix llegue a las tiendas. Nosotros ya lo hemos jugado...

110



FORZA HORIZON 3

Vuelve la mejor velocidad, con 350 detallados vehículos, una gran recreación de Australia...

AVANCES

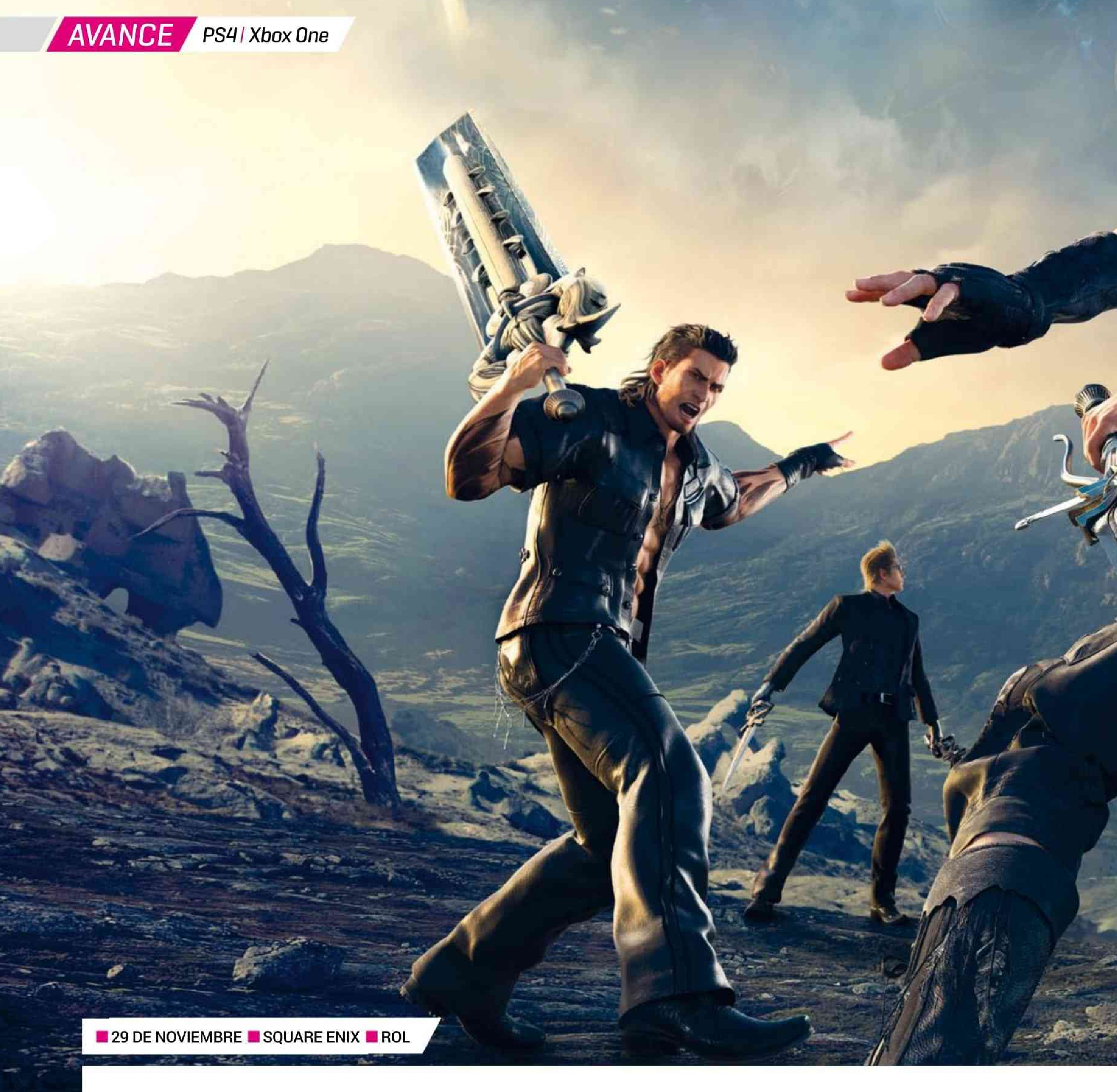


¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



■ 29 DE NOVIEMBRE ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Final Fantasy XV

■ Por Thais Valdivia @ThaisValdivia

Hay juegos que, tras 10 años en desarrollo, se destapan como verdaderos fracasos. La historia de *Final Fantasy XV*, afortunadamente, parece que no va a ser esa.

Parece mentira, pero ya han pasado diez años desde que se anunció *Final Fantasy Versus XIII*, el tercer juego que componía la "Fabula Nova Crystallis", junto a *FFXIII* y *Type 0*. Durante todo este tiempo, muchos han sido los rumores que han rodeado a esta entrega de la conocida saga de rol de Square Enix. Rumores que tuvieron un punto y final en junio de 2013, cuando se anunció que había sido rebautizado como *Final Fantasy XV*, desligándose así del universo de Lightning. Y no solo eso: también cambió la dirección del juego, pasando de Tetsuya Nomura a manos de Hajime Tabata.

A partir de ahí, el desarrollo cogió el ritmo y, poco a poco, se han ido desgranando todas sus novedades y hasta hemos disfrutado de dos demos (*Episode Duscae* —incluida en *FF Type-0*— y Platinum Demo). Con el lanzamiento ya a la vista, hemos podido probar una nueva versión del juego, y llega la hora de contaros de primera mano nuestras

RECUPERANDO EL BRILLO PERDIDO... A GOLPE DE NOVEDADES



LAS FLUIDAS Y RÁPIDAS PELEAS EN TIEMPO REAL COGEN EL TESTIGO DE LOS COMBATES POR TURNOS

primeras 4 horas de partida. ¿Es tan bueno como parece? Vamos a verlo...

Un viaje hacia la madurez

Como ya hemos contado en otros artículos, tras un prólogo del que no se sabe nada, el juego arrancará con Noctis, un joven e intrépido príncipe que viaja en coche junto a sus inseparables amigos para llegar a su boda con Luna. Durante uno de los descansos que hacen a mitad de camino, escuchan sorprendidos que su país ha sido invadido y que tanto el propio Noctis como su padre, el Rey Regis, han fallecido durante el ataque. Tras reponerse de la noticia, el príncipe y sus amigos comienzan un peligroso y extenso periplo para recuperar su nación y, de paso, descubrir la verdad que se esconde tras un asedio que nadie parecía esperar a primera vista.

La historia de *FFXV* tiene muchas papeletas parar entrar por la puerta grande en el selecto grupo de los mejores relatos medievales con tintes mágicos, pues posee todos los ingredientes de este tipo de obras: acción, traiciones, sorpresas, giros de guión, hechizos, monstruos gigantes... No obstante, y teniendo en cuenta el estilo al que nos tiene acostumbrados la saga *FF*, esta nueva entrega también contará con elementos más modernos y actuales, como teléfonos móviles, coches y tecnología militar realmente poderosa, entre otras muchas cosas. Todo ello se funde en un universo en el que todo es posible y donde nada desentona en ningún momento. Es más, pronto lo vemos natural.

Centrándonos en la trama de Noctis y compañía, sorprende desde los primeros compases de la aventura, dejándonos entrever que estamos ante una obra muy extensa (más incluso que las carreteras de Duscae) en la que nada es lo que parece, excepto la estrecha relación entre el príncipe y sus colegas, los cuales no dudan en apoyar al protagonista en todo momento.

Lucha cómo y donde quieras

Uno de los aspectos que más llama la atención de *FFXV* es el hecho de que ya parecen haber quedado en el olvido los (a veces) lentos y largos combates »



CICLO DÍA-NOCHE, PERSONALIZAR EL VEHÍCULO... HABRÁ MUCHAS NOVEDADES

» por turnos. En esta ocasión estamos ante un juego de acción en tercera persona, en el que las peleas en tiempo real son rápidas y fluidas, algo que se agradece a la hora de encadenar todo tipo de combos mientras manejamos a Noctis. Y es que su alteza es capaz de intercalar hasta cuatro armas (o magias), con tan sólo pulsar las direcciones de la cruceta. Lanzas, espadas dobles, espadas anchas... La variedad de armas es tan amplia como el número de ataques que podemos realizar. Ataques en los que también entra en juego la habilidad de Noctis de poder proyectarse en cualquier punto de la lucha.

Por supuesto, nuestros tres compañeros son de vital importancia, ya que también son expertos en distintos estilos de combate y, ante todo, quieren ser de utilidad para Noctis. Aparte de darnos cobertura (nosotros también les ofrecemos apoyo, tanto médico como ofensivo), podemos darles órdenes específicas para que ejecuten un ataque especial relacionado con su naturaleza (Prompto, por ejemplo, es especialista en armas de fuego). Todo esto está implantado de tal forma que, una vez que se le coge el truco al sistema de combate, se realice de manera instintiva e instantánea. Es un sistema ágil, que funciona de maravilla y convence.

Una fantasía visualmente bella

Gráficamente, *FFXV* es espectacular. Realista al máximo, el juego ofrece un conjunto de diseños, fondos y localizaciones que logran dejarnos con la boca abierta a cada paso, y desde el primer minuto de juego. A bordo de nuestro vehículo (que, además de personalizar a nuestro gusto, podemos conducir manualmente) vamos descubriendo todo lo que Duscae no ofrecía: terrenos nevados, ciudades portuarias, metrópolis espectaculares con gigantescos edificios, etc. Todo está presentado de tal manera que parece que estemos también compartiendo el coche con los chicos. Es un espectáculo digno de la ya no tan nueva generación...

En lo que respecta a la banda sonora, lo que hemos escuchado es tan precioso como épico. Compuesta por Yōko Shimomura (*Kingdom Hearts II*), nos encontramos con temas que encajan perfectamente con cada una de las situaciones que van sucediendo en el juego, metiéndonos aún más en la

LAS CLAVES

1 UN MUNDO "DE VERDAD". El viaje será largo, y nos llevará por localizaciones de todo tipo, donde hablaremos con NPCs que nos plantearán variadas tareas.

2 ADIOS, TURNOS. Los combates serán en tiempo real, de acción. Habrá ciclo día-noche, y dependiendo de la hora, podremos encontrar unos enemigos u otros.

3 PERSONALIDAD. Cada protagonista tendrá un carácter muy marcado, que se manifestará incluso en sus habilidades únicas. Noctis, por ejemplo, es aficionado a la pesca.

■ La trama de *FFXV* tocará numerosos temas, desde la amistad a la relación padre hijo, que se hilvanarán y tratarán de forma más o menos simbólica a través del viaje de Noctis.



■ Habrá muchos minijuegos, como el pinball Justice Monster Five, que nos encontraremos durante nuestros viajes y visitas a los restaurantes y moteles de Duscae.

historia y dándole un toque especial. Aunque, para especial, la posibilidad de escuchar los temas más importantes de otros juegos de la saga *FF* mientras vamos conduciendo. Tampoco olvidamos que, en esta ocasión, además de textos en castellano, se ha incluido el doblaje original en japonés, aunque debemos decir que en inglés tampoco está nada mal...

Ve yendo a por gasolina...

El 29 de noviembre es el día en que la aventura del príncipe Noctis y sus amigos dará comienzo en nuestro país. Una aventura en la que se han puesto muchas esperanzas y en la que los lazos entre los personajes, además del jugador, es lo más importante. Si se cuidan bien, estos lazos pueden volverse irrompibles y durar para siempre... como ya nos pasó con Cloud en *FFVII*. ¿Os unís a este viaje de redención y superación? ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Excelente. *Final Fantasy XV* ha sabido evolucionar para bien en todo este tiempo y parece que al fin ofrecerá una aventura a la altura de la saga.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB David Weyland

"La de horas que pasaré con el Regalia Tipe-F jejeje, que le den a la novia!!."

WEB AC31

"Increíble. Compra asegurada :)."

Yitan 9

"Qué bestia, menudo hype tengo, no es normal. Creo que este juego lo va a reventar con mayúsculas"



■ Las criaturas a las que nos enfrentaremos serán tan fantásticas como gigantescas... pero tras de sí tienen un serio estudio anatómico, para lograr que parezcan auténticas.



■ 27 DE SEPTIEMBRE ■ PLAYGROUND GAMES (MICROSOFT) ■ VELOCIDAD

Forza Horizon 3





■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

FESTIVAL DE CARRERAS A LA AUSTRALIANA

F*orza Horizon 2* es el mejor juego de velocidad de la actual generación, sin duda, pero ese estatus puede tener las horas contadas. Su sucesor se acerca a toda velocidad por la costa australiana, dispuesto a mejorar aún más su espectacular y festivalera fórmula.

Integrado por veteranos de Bizarre Creations, Codemasters, Slightly Mad o Black Rock Studio, Playground Games se ha erigido en uno de los mejores estudios del género, después de que Microsoft le encargara hacer un spin-off de *Forza*, para alternarlo con *Motorsport*. Tanto es así que, además de ultimar *Forza Horizon 3*, está creando un segundo equipo para que trabaje en un nuevo proyecto AAA que abrazará otro género, ajeno por completo al ámbito de la velocidad.

Pero no queramos correr más que el tiempo. Eso ya llegará: lo que nos ocupa ahora es *FH3*, que, como sus predecesores, combinará un control digno de los míticos *Project Gotham Racing*, a caballo entre arcade y simulación, con un enorme mundo abierto, que, en esta ocasión, será una traslación de Gold Coast, en la paradisiaca costa este de Australia.

La belleza de la conducción

Playas, desiertos, bosques, cañones, carreteras, áreas urbanas con grandes rascacielos... El territorio "aussie" será aún más variado que el de Francia e Italia en la anterior entrega, y se gustará con detalles como la presencia de canguros. Entre las novedades jugables, estarán los saltos ante señales de peligro, las zonas de derrape o los convoyes. Por supuesto, no faltarán eventos especiales en los que competiremos contra barcos o zepelines, y podremos crear pruebas propias.

Como siempre, las carreras estarán organizadas en torno a un festival de música, del que seremos gestores. En relación con eso, habrá 8 emisoras de radio, cuyos temas indie de grupos como Chvrches o The Knocks le darán al juego una atmósfera mágica.

En lo visual, *FH2* era ya una maravilla, y esta secuela promete ir aún más lejos. Los cerca de 350 coches estarán recreados con todo lujo de detalles (observables en el modo Forza Vista), pero la palma se la llevarán los increíbles paisajes. Y no hay que olvidarse de la lluvia ni, sobre todo, del ciclo día-noche, que se traducirá en unos juegos de iluminación brutales: amaneceres, atardeceres, faros rasgando la oscuridad... Como siempre, podremos crear cualquier diseño para la carrocería, además de personalizar la matrícula y al conductor. ■





■ PRIMERA IMPRESIÓN

Los juegos de coches no tienen tanto tirón como antaño, pero, como *FH2*, apunta a ser una de esas experiencias que justifican tener una consola.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Gines55
"Horizon 3 me ha devuelto el 'hype' por un juego de coches. Tengo unas ganas tremendas de explorar ese mundo abierto y competir con mis amigos."

@_Para_
"Tengo fiebre de Forza. Jugué a The Crew creyendo que sería una especie de Horizon y sólo me produjo tristeza."

@gburkhart1999
"Dado que Forza Horizon 3 se ambienta en Australia, sería genial que hubiera un pack de DLC con coches de Mad Max."

■ Turn 10 Studios ha trabajado en el desarrollo junto a Playground, así que es de esperar que se hayan replicado las geniales físicas de charcos y aquaplaning que vimos en *Forza Motorsport 6*.







PLAYGROUND GAMES SE HA ERIGIDO EN UNO DE LOS MEJORES ESTUDIOS DEL GÉNERO DE LA VELOCIDAD

■ Habrá conducción todoterreno de serie, lo cual se agradece, pues en *Forza Horizon 2* se integró en el DLC *Storm Island*, que costaba la friolera de 20 euros.



LAS CLAVES

1 **AUSTRALIA.** El juego se ambientará en el área de Gold Coast. Recorreremos zonas de playa, bosques, cañones... A priori, Brisbane será una de las ciudades que visitaremos, y soñamos con que Sidney también se deje ver.

2 **350 COCHES.** Todos tendrán modo Forza Vista, para deleitarse con los interiores, y también se han recreado los limpiaparabrisas y las luces. El resto de sagas actuales quedan en evidencia.

3 **COOPERATIVO.** La campaña se podrá jugar en compañía de tres amigos. Además, aunque no estén online, podremos contratar a sus drivatares para que nos sigan, y habrá rankings para radares, saltos, zonas de derrape...

■ 30 DE NOVIEMBRE ■ JAPAN STUDIO (SONY) ■ AVENTURA

Gravity Rush 2

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLLoretPM



■ Enemigos como soldados o mechas, dos nuevos estilos de combate en gravedad, más tareas opcionales... Habrá muchas novedades.



■ Tampoco faltarán a la cita nuevos aliados y villanos. Habrá mayor variedad de trajes y trabajan en DLC "muy distinto al del primer *GR*".



BELLEZA PURA EN ESTADO INGRÁVIDO

Manipular la gravedad fue el principal reclamo de *Gravity Rush*, una gran aventura que sigue siendo de lo mejorcito de PS Vita y que, tras su paso por PS4 en una versión remasterizada, volverá en exclusiva a la sobremesa este año.

Un regreso para el que, aunque no será imprescindible, será recomendable haber disfrutado del primer juego. ¿Por qué? Pues porque volverán sus principales personajes y mecánicas.

Así, nos reencontraremos con Kat (la protagonista), Raven (su enemiga convertida en aliada) y el policía Syd, varios meses después de concluir el juego original. La trama, aquí, se centrará en descubrir los orígenes de Kat. Todo comenzará cuando las olas gravitacionales vuelvan a aparecer y provoquen perturbaciones que acabarán con el trío transportado a una zona completamente desconocida.

Será un mapa dos veces y media más grande que el del juego original, lo que permitirá dar cabida a una historia aún más larga (más que las veinte horas que dejó el original) y repleta de novedades. La primera será su propia ambientación: daremos con nuestros huesos en un pueblo minero, que es una pequeña parte de un mundo con referencias que recordarán a ciudades europeas y asiáticas... pero con el look comic/manga del original.

No diga una, ¡tres gravedades!

Kat será transportada a esta nueva zona y, pronto, desplegará sus nuevos poderes, como alternar entre tres gra-

GR2 ASPIRA A SER UNO DE LOS JUEGOS MÁS BELLOS DEL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 4

vedades distintas: la del juego original, la "lunar" (que nos volverá más veloces y ágiles) y la de Júpiter (nos hará más pesados). Cada estilo contará con sus propios ataques y golpes, que podremos mezclar en un mismo combo.

Tampoco faltarán los ataques combinados con Raven, la mejora de las habilidades o un sistema de Talismanes que nos dará efectos como que nuestra barra de gravedad descienda más lentamente. No faltarán nuevos enemigos y, aparte de Nevis (surgidos de las perturbaciones gravitacionales), habrá soldados, robots, jefes enormes y nuevos supervillanos (como lo fue Raven en el primero). Tampoco faltarán las tareas secundarias (quieren llegar a ofrecer 50 tipos distintos), ni el multijugador asíncrono, en el que no faltarán pruebas como búsquedas de tesoros, pruebas de minería o eventos contrarreloj (por ejemplo, enviando nuestro fantasma).

Gravity Rush 2 llegará en exclusiva a PS4, explotando así una parcela técnica imposible en PS Vita (mejores físicas, mejores efectos de luz, etc.). ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Diseñar la secuela directamente para PS4 dejará un espectáculo aún mayor. Aún no entendemos cómo Sony no le está dando más cancha...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB raindom

“Belleza en su máxima expresión: un imprescindible para PS4.”

WEB master

“Pinta pero que muy guapo. El primero no lo he probado, pero éste... Éste se vendrá a casa de salida. Verlo en movimiento es una delicia.”

WEB Ezio Auditore

“El primero yo lo jugué en Vita y, aunque se hace pesado, si te vas a jugar el 2, te recomiendo pasártelo, aunque sea por enterarte de la historia. Además, es un juego disfrutable. En PS4, lo tienes en formato físico por 25 € o menos nuevo, en edición completa con todos los DLC y misiones extra dentro del disco.”





LAS CLAVES

1 NOVEDADES. Dos estilos de combate inéditos, definidos por dos gravedades nuevas, más tareas opcionales, nuevos enemigos y jefes finales, el sistema de talismanes...

2 ESPECTACULAR. El diseño se ha concebido para PS4 en exclusiva, lo que va a dejar un entorno el doble de grande, mucho más detallado, con mejores físicas, efectos...

3 NUEVAS OPCIONES. Como el modo foto o el multijugador asíncrono para competir contra otros jugadores o conseguir mejores ítems, búsquedas de tesoros...

■ 9 DE SEPTIEMBRE ■ WARNER ■ ACCIÓN

LEGO Dimensions

■ Por Alberto Lloret  @AlbertoLLoretPM 

UNA GRATA, Y DIVERTIDA, "QUEDADA" DE ICONOS CULTURALES

Puede que llegue un año tarde, pero más vale tarde que nunca. Así de bueno es *LEGO Dimensions*, el título "toys to life" o "con muñecos", que introduce las figuras y construcciones LEGO "de verdad" como parte de la experiencia.

Traveller's Tales lleva más de una década desarrollando los videojuegos LEGO que tan buenos momentos nos han hecho pasar revisitando las pelis de "Star Wars", "Harry Potter", "El Señor de los Anillos" o "Los Vengadores". Pero, hasta ahora, no habían hecho nada tan original y divertido como *Dimensions*. Original, porque han cogido una enorme cantidad de licencias (de cine, como "Regreso al Futuro" o "El Mago de Oz", a series televisivas, como "Dr. Who", "Scooby-Doo" o "Los Simpson") y las han agitado y mezclado para crear una historia original, repleta de situaciones absurdas, gracias a los encontronazos de sus protagonistas. ¿Homer sorprendido al encontrar a Scooby-Doo, un perro que habla? ¿Batman persiguiendo al espantapájaros de Oz, porque cree que es el que aterroriza Gotham? Son sólo dos ejemplos, pero los hay a cientos.

Cuestión de licencias... y más

Parte del encanto del juego radica justo en eso, en el desternillante humor y el amor y respeto por las licencias, que también se plasma en unos detallados mundos abiertos para explorar y una gran variedad de personajes

La otra parte del encanto la pondrá su base, con hasta siete posiciones distintas para colocar figuras y construcciones, y que jugará un papel importante para resolver algunas situaciones y puzles durante la aventura (como cambiar un personaje de ubicación para escapar de una trampa, modificar un vehículo 3 en 1 como se indique en pantalla...). Y no sólo eso: también se pondrán a la venta numerosos sets (personajes y vehículos adicionales, packs de niveles...) que engordarán aún más la experiencia. Sin duda, hará las delicias de los fans de los juegos y las piezas de LEGO. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Un soplo de aire fresco dentro de los videojuegos *LEGO*, que añadirá a la mezcla piezas de verdad e historias originales. Y llegará en castellano.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB AntesCOD

*“Ya era hora, jo***. Qué ganas le tengo al juego.”*

WEB Gaspatxo

“No tengo palabras para describir lo BRUTAL y apoteósico que es esto para mí. Me mata cómo han recuperado las poses de "ociosidad" de los juegos de Mega Drive y la jugabilidad de los Sonic clásicos para su Level Pack.”

REGALO POR RESERVA EN GAME

RESERVA TU JUEGO y llévate una figura LEGO Green Arrow compatible con el juego, un exclusivo álbum, y con las expansiones un un sobre de 4 cartas coleccionables

* Promoción limitada a 5.000 unidades. Los sobres se entregarán únicamente con los Level Pack y los Team Pack



■ La mezcla de acción, plataformas y puzles de los juegos *LEGO* estará presente en *Dimensions*, pero mezclando licencias con ingenio.



■ Sonic, El Equipo A o Mission:Impossible son los últimos mitos en unirse a la gama de licencias de *LEGO Dimensions*.

LAS CLAVES

1 **DIVERSIÓN.** Es el motor que hace que funcione: las graciosas situaciones que provoca enfrentar licencias de todo tipo en una única historia.

2 **JUGUETES.** El portal y las figuras y piezas nos permiten superar puzles y desafíos de todo tipo en el juego. Habrá una gran cantidad de sets.

3 **LICENCIAS.** De cine, series, cómics, videojuegos... Ofrecerá una variada selección, ampliando, así, la oferta de niveles.

DIMENSIONS LLEGARÁ EN CASTELLANO, Y CON TODOS LOS SETS DISPONIBLES



■ *LEGO Dimensions* lleva un año a la venta en otros países. Nuestra versión llegará con voces en castellano y recibirá todos los sets que han ido saliendo.

UNA EXPERIENCIA SIN LÍMITES

Junto al "Starter Pack" (que costará 79,99 € e incluirá el juego, la base-portal, figuras de Gandalf, Batman y SuperCool y un Batmóvil 3 en 1), se pondrán a la venta diversos "Level Pack" (29,95 €), que tendrán una figura, dos vehículos 3 en 1 y desbloquearán niveles exclusivos; los "Team Pack" (24,95 €), que incluirán dos figuras y dos vehículos 3 en 1; y los Fun Pack (14,95 €), con una figura y un vehículo cada uno.



■ *Portal 2*, "Regreso al Futuro", "Los Simpson", "Cazafantasmas", DC Comics, "Dr. Who"... Habrá sets de variadas licencias.



LAS CLAVES

1 **LA ÉPICA HISTORIA** nos presentará multitud de personajes inolvidables, momentos mágicos y sorpresas de todo tipo, en una aventura de más de 100 horas.

2 **LA EXPLORACIÓN** será muy importante, pues tendremos un mundo inmenso a nuestra disposición. Tendrá un desarrollo clásico en el género del rol.

3 **LOS COMBATES POR TURNOS** seguirán las mecánicas tradicionales de la saga. Akira Toriyama (*Dragon Ball*) ha diseñado personajes y monstruos.

■ 16 DE SEPTIEMBRE ■ SQUARE ENIX ■ ROL POR TURNOS

Dragon Quest VII

Fragmentos de un mundo olvidado

■ Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA



ROL JAPONÉS ÉPICO Y TRADICIONAL

La espera ha sido larga: la versión original de *Dragon Quest VII* para PlayStation no llegó en su día a Europa, y este remake para 3DS salió en Japón hace ya tres años y medio.

Pero por fin vamos a poder "catar" una de las mejores entregas de *Dragon Quest*, y además en perfecto castellano. Al principio Square Enix tenía sus dudas sobre lanzarlo en Occidente, porque el texto es muy abundante (es el juego más largo de la saga, con más de 100 horas de aventura principal) y pensaron que no les compensaba localizarlo a varios idiomas, pero las repetidas peticiones de los fans les hizo replanteárselo.

Un héroe en una isla

Nosotros ya lo tenemos, y hemos empezado a adentrarnos en esta colosal aventura. Nuestro protagonista, el hijo de un pescador, vive en un pequeño pueblo llamado Bahía Boquerón, en la isla de Estarda. Pero el corazón de esta isla es el Castillo-Ciudad de Estarda, donde viven tanto la familia real como numerosos habitantes. Nuestro héroe es amigo del príncipe Kiefer, y ambos tienen muchas dudas sobre lo que les rodea: todos están convencidos de que la isla de Estarda es el único trozo de tierra en el mundo, pero ellos intuyen que tal cosa no puede ser cierta, y pronto se embarcarán en un gran viaje lleno de giros argumentales y personajes memorables. Los combates por turnos os enfrentarán a numerosos enemigos con la jugabilidad clásica de la saga. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

El original de PlayStation (inédito en Europa) ya era uno de los mejores *Dragon Quest*, y este remake para 3DS será la ocasión ideal para descubrirlo.



■ Bahía Boquerón es el lugar donde comienza la aventura, y el hogar de nuestro héroe (al cual bautizamos nosotros).



■ Los gráficos se han rehecho respecto a los del original de PlayStation, y ahora son en 3D. La diferencia es enorme.



■ Ahora veréis a los enemigos en pantalla y sólo lucharéis con ellos si los tocáis, al estilo de *Dragon Quest IX* (DS).

LAS CLAVES

1 UN METROID ENCUBIERTO. El desarrollo contendrá elementos de series como Metroid Prime y Mega Man. Un desarrollo ameno, con saltos, puzles, exploración y acción.

2 ROBOTS. Serán una parte central de la acción, no solo en los momentos de disparos, sino también, por ejemplo, a la hora de superar algunas zonas de plataformas.

3 IDENTIDAD. También tendrá ideas propias, como "robar" los núcleos de otros robots o un código de color para asociar la munición a los enemigos.

■ 16 DE SEPTIEMBRE ■ COMCEPT ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Recore



■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE, EL ROBOT

Comcept, el estudio de Keiji Inafune y Armature Studios (formado por ex-miembros de Retro Studios) han unido sus fuerzas para crear *Recore*, una prometedora aventura que beberá de las obras clave de sus progenitores: *Mega Man* y *Metroid Prime*.

La aventura arrancará cuando Joule, la fémina protagonista, despierta después de años de criogenización. Era una de las primeras voluntarias de la colonia "Far Eden", enviada a un planeta lejano para salvar a la humanidad... pero pronto se dará cuenta que algo ha ido mal. Ahí comenzará su lucha por la supervivencia, en un entorno desértico, inhóspito... aunque por suerte no estará sola.

Ayuda robótica

Joule contará con la ayuda de varios robots, como Mack (un cuadrúpedo explorador), Seth (un arácnido especializado en huidas) y Duncan, un poderoso gorila capaz de aplastar lo que se le ponga por delante. Con ellos, y nutriéndose de los núcleos de otros robots, tendrá que ir explorando el mundo, en una aventura que integrará lo mejor de *Mega Man* (acciones como deslizarnos, jefes finales, power ups...) y *Metroid Prime* (plataformas 3D, sistema de disparo, etc.).

Pero no todo serán referencias a esos títulos. Junto a las plataformas y la exploración habrá mecánicas que le darán identidad propia, como la presencia de un código de cuatro colores, tanto para los enemigos como para la munición, o el vertiginoso ritmo al que tendremos que ir cambiando de ayudante robótico y acción. A falta de probarlo más a fondo, *Recore* no parece ser un fiasco como *Mighty No.9*... y eso es buena señal. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

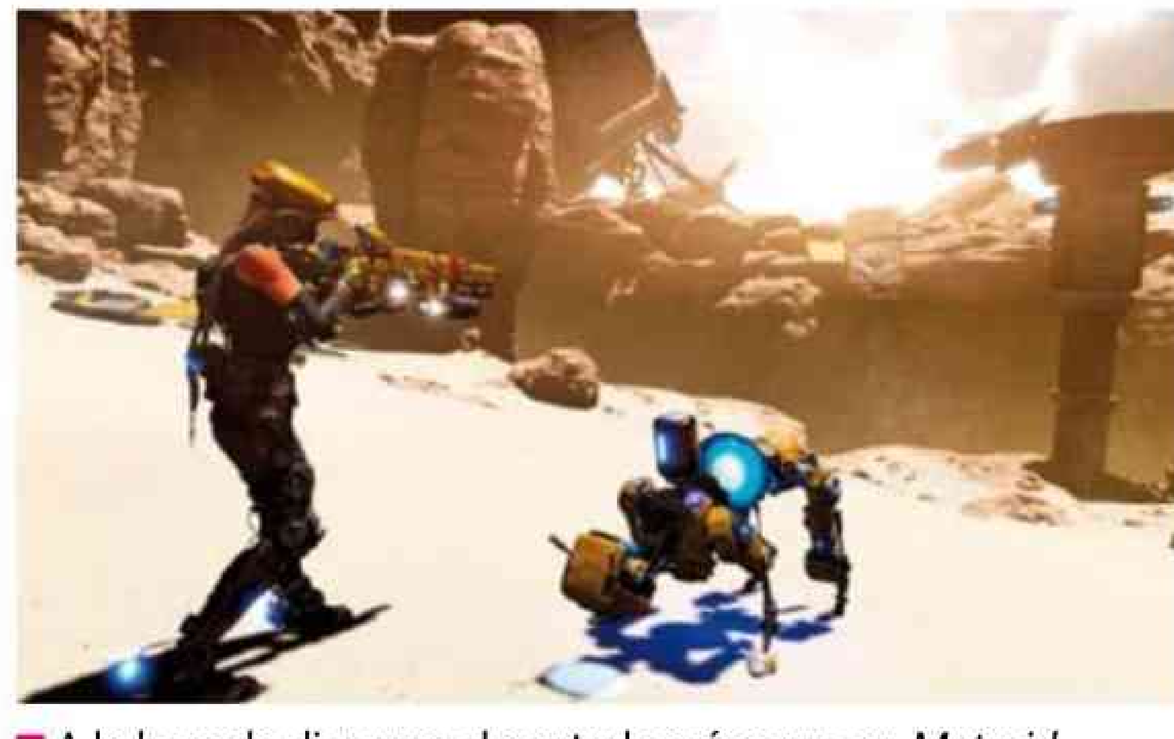
Coge todo lo bueno de *Metroid Prime*, suma lo mejor de *Mega Man*, dale una personalidad propia... y listo, ya puedes intuir cómo será *Recore*. Promete.



■ Este robot cuadrúpedo es Mack, un explorador. Tanto él, como los demás robots, cuentan con un ataque "cargado".



■ Joule contará con un garfio que, aparte de extraer los núcleos robóticos, le permitirá resolver algunos puzles.



■ A la hora de disparar, el control será como en *Metroid Prime* (fijamos la mira en un objetivo, y giramos alrededor).

AURICULARES

Elite Pro Tournament

Unos auriculares para competir, y disfrutar, por todo lo alto

■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** PS4, Xbox One y PC
■ **PRECIO desde 199 €** ■ **WEB** *www.turtlebeach.com*

Los eSports o deportes electrónicos no paran de crecer, tanto en espectadores como en competiciones y equipos. Un sector pujante que, cada vez más, requiere periféricos y accesorios acordes a su alto nivel. Turtle Beach ha apostado por este sector con su primer headset orientado a la alta competición, diseñado para que lo puedas llevar durante maratonianas sesiones de juego sin que acabe resultando pesado o incómodo, y sin que oprima las sienes ni "recueza" las orejas, gracias a su espuma viscoelástica con memoria y gel "enfriante" (que aísla casi por completo del ruido exterior). Y no solo eso. Es un headset que tiene en cuenta a los jugadores con gafas (la espuma se adapta sin apretar en exceso) y se amolda a cualquier tipo de craneo, gracias a su diadema con tiradores, banda móvil y tres alturas para cada auricular. Y eso sin hablar de su soberbia calidad de sonido —gracias a los altavoces Nanoclear de 50 mm—, que lo hacen aptos para juego, música, etc. O del micro extr aíble, muy regulable y también con una gran calidad de sonido. Unos acabados y calidades palpables nada más sacarlo de la caja... si bien esta calidad hay que pagarla: 199 €, para ser exactos. Y si queremos exprimir al máximo los Elite, hay dos accesorios más... y no son baratos.

El primero es el micrófono de torneo con cancelación de ruido (39,99 €), con un doble micro y mecanismos para atenuar casi por completo el sonido ambiente. Incluye el cable para separar los canales de audio del micro y el juego. Es, quizá, el accesorio más prescindible, ya que el micro que trae de serie es bastante bueno. No sucede lo mismo con el Tactical Audio Controller (179,99 €), un cajetín que dispara las opciones de configuración del audio (disfrutar del sonido del juego en 7.1, acceder a preecualizaciones, controlar el volumen de varios aspectos...) y hasta interconectar varios TAC para crear una red de chat, sin lag, ajena al juego. ■

VALORACIÓN Quizá no sea un headset ni para todos, ni para todos los bolsillos... pero derrocha calidad en acabado, calidad de sonido. Con los accesorios, más todavía.

ALTERNATIVAS

Headsets "gaming" hay a patadas... y no todos tienen que ser orientados a profesionales. Estos son algunos de los que más nos han gustado...



HYPER CLOUD REVOLVER
■ **PRECIO** Desde 129,99 €



CREATIVE SOUNDBLASTERX H7
■ **PRECIO** Desde 159,99 €



LOGITECH G933 ARTEMIS SPECTRUM
■ **PRECIO** Desde 169 €



CÁMARA DE VIDEO

Cámara deportiva Impermeable

Aún estás a tiempo de grabar tus últimas aventuras veraniegas...

■ **COMPAÑÍA** Topo ■ **PLATAFORMA** -- ■ **PRECIO** desde 110 € ■ **WEB** *www.amazon.es*



Las cámaras deportivas como GoPro Hero fueron toda una revolución hace 10 años, cuando aparecieron los primeros modelos digitales... y han vivido una larga evolución (ahora permiten grabar a 4K, en formato 16:9, etc.). Modelos como GoPro 4 siguen estando al alcance de muy pocos bolsillos y por eso han proliferado modelos y marcas que, bajo unas características "similares", resultan más asequibles. Ese es el caso de este modelo de Topop, que es capaz de grabar a 1080p y 30 frames por segundo (y resoluciones inferiores, como 720p). Cuenta con una pantalla LCD de 2" integrada en el cuerpo, para visualizar nuestras grabaciones (tiene además con botones dedicados para avanzar o retroceder en la reproducción) y un montón de accesorios, desde una lente de ojo de pez -con un campo de visión de 170º- a caja estanca que permite grabar bajo el agua (hasta 30 metros), sin olvidar soportes para bici, etc..

Las grabaciones se realizan en una tarjeta SD, de hasta 32 GB, y a diferencia de otros modelos más actuales, carece de Wi-Fi para, por ejemplo, controlar la cámara desde un móvil. La óptica y la estabilización digital son correctas, pero tampoco esperes los resultados de una cámara de 400 €... ■

VALORACIÓN **Una cámara deportiva asequible, aunque carece de las opciones de modelos más punteros.**

MONITOR

AGON AG241QG

Imagen fluida para un monitor que cumple con garantías

■ **COMPAÑÍA** AOC ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 449 € ■ **WEB** *http://aoc-europe.com/*

■ El panel tiene resolución QHD, relación de aspecto 16:9 y es compatible G-Sync.

AOC sube un nivel más en su serie de monitores Gaming con la serie AGON, de la que ya está a la venta su primer modelo, este AG241QG. Se trata de un panel de 24", con resolución QHD (2560x1440) y formato 16:9, un campo de visión de 170º y una tasa de refresco de hasta 165 Hz. Tiene un tiempo de respuesta inferior a 1 ms y es compatible además con la tecnología G-Sync de Nvidia (para optimizar la sincronización entre tarjeta gráfica y monitor). Si a eso le añadimos que además incorpora tecnología anti flickering (que evita los parpadeos de pantalla), la imagen que obtenemos como resultado es súper fluida, sin conocidos defectos como el "screen tearing" (los gráficos aparecen en pantalla "partidos"). Un monitor que además no descuida otros detalles, como su peana ergonómica, que permite ajustar la altura e inclinación del panel, o ajustes que permiten preconfigurar diversos modos de visualización, modificar las zonas "oscuras" sin alterar el resto, etc..

Donde va más justo es en el número de puertos: tan solo monta un HDMI y un DisplayPort y no es posible tener un PC y una consola, por ejemplo, conectadas directamente por HDMI. El remate lo ponen sus cuatro puertos USB 3.0. ■

VALORACIÓN **Carece de opciones como MHL y algún puerto más no le vendría mal, pero lo que hace, lo hace bien.**

MBOT BEGINNER

LAND RANGER TANQUE

MBOT COMPLETE

MBOT ARM TANK

MBOT DASHING RAPTOR

MBOT DASHING RAPTOR

ROBOTS EDUCATIVOS

Mbot Makeblock

Crea y programa -de forma asequible- tu primer robot

COMPAÑÍA SPC/Makeblock **PLATAFORMA** Arduino **PRECIO desde 89 €** **WEB** *www.spc-makeblock.es/productos-spc-makeblock/*

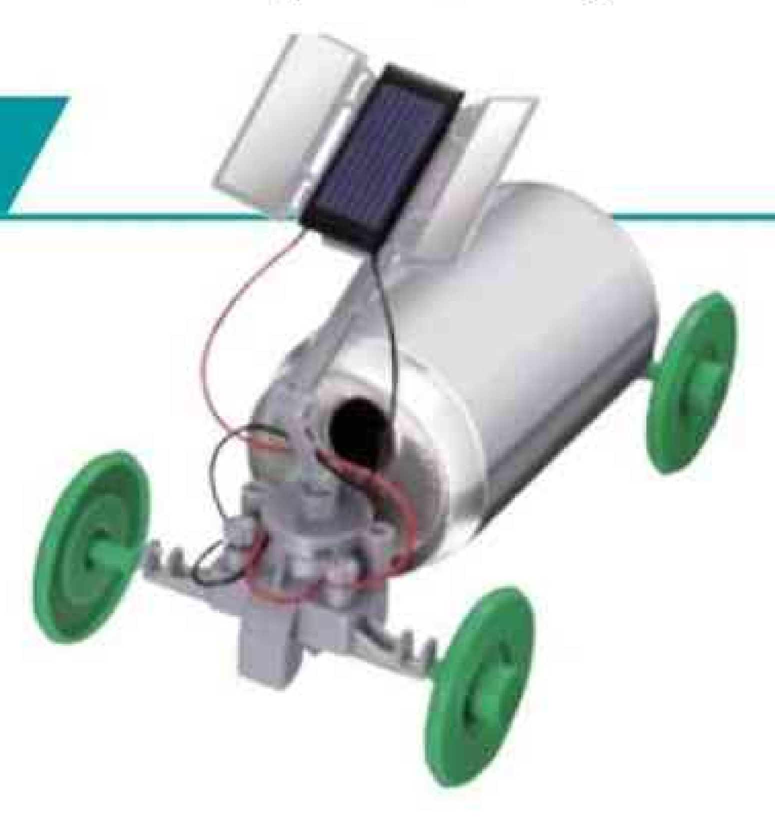
Los expertos dicen que la robótica y la programación son dos de los campos que tienen un prometedor futuro, y que los más pequeños deberían empezar a aprender fuera de las aulas. Por eso, cada vez hay más movimiento en torno a la robótica y más iniciativas para que, tanto mayores como pequeños, nos vayamos introduciendo en la materia de forma sencilla y amena. A tal efecto se han unido el fabricante español SPC y Makeblock, para traer a nuestro país la gama de productos de robótica Smart, sustentada en tres pilares muy claros: ser un sistema integral (ofrecer las piezas, sensores, motores y todo lo necesario para crear los robots); la programación debe ser libre, y por eso utiliza placas Arduino (programables con el lenguaje visual Scratch 2, o picando código puro); y tener unos precios accesibles.

Así, por 90 € puedes hacerte con el kit Mbot, un kit de "iniciación" con cerca de 45 piezas, que incluyen un motor, un módulo bluetooth, un sensor ultrasónico... y todo lo necesario para sustentar el robot. Las piezas y la construcción recuerdan al clásico Mecano: materiales de calidad, fácil ensamblaje... En 20 minutos tendrás el robot listo, y es ampliable con otros sets y piezas. Otra cosa es programarlo para que realice funciones concretas (viene con programas pregrabados, como seguir una línea, evitar obstáculos...), aunque hay tutoriales y cursos gratuitos. Scratch es muy visual y asequible, pero como todo, requiere tiempo...

VALORACIÓN **La construcción del robot no es compleja, pero si no tienes nociones de programación, esa parte te costará más.**

ALTERNATIVAS

La robótica es la excusa perfecta para aprender algo de programación, electrónica y matemáticas y cada vez hay más opciones...



4M - GREEN SCIENCE SOLAR ROVER

PRECIO Desde 20,99 €



CEBEKIT - KIT DE BRAZO ROBÓTICO CON MANDO

PRECIO Desde 44,95 €



KIT LEGO MINDSTORMS EV3

PRECIO Desde 399 €

MANDO Y SOPORTE VERTICAL

Accesorios para Xbox One S

Pensados para la pequeña de la casa

■ **COMPAÑÍA** Microsft ■ **PLATAFORMA** Xbox One S ■ **PRECIO** desde 19,99 € ■ **WEB** *www.xbox.com*

La versión Slim de Xbox One ya está entre nosotros, y con ella, han llegado los primeros periféricos oficiales. El más básico es el soporte vertical, incluido de serie en cada Xbox One S con disco duro de 2 TB, aunque también se venderá por separado (19,99 €) para el resto de modelos con disco duro de menor capacidad. Su función, como habréis adivinado, es mantener nuestra flamante consola en posición vertical gracias a un pie de 500 gr., que la mantiene estable.

Más atractivo resulta el revisado mando, que también se vende por separado por 59,99 €. Este nuevo mando cuenta con un montón de mejoras: ahora es compatible con el estándar Bluetooth (podemos conectarlo sin cables a tabletas, al PC...), funciona al doble de distancia que el mando original, cuenta con clavija para auriculares de 3,5 mm, cruceta mejorada, permite conectar hasta ocho mandos a One S, el agarre texturizado de la parte posterior facilita una mejor sujección...

VALORACIÓN **El mando de Xbox One ya era una delicia, y esta nueva versión lo es aún más.**



DISCO DURO

SSD2GO PKT

Una unidad SSD diseñada para ser indestructible

■ **COMPAÑÍA** Angelbird Tech. ■ **PLATAFORMA** PC, Mac ■ **PRECIO** desde 199 € ■ **WEB** *www.angelbird.com/en*

Si, por trabajo u ocio, buscas un almacenamiento externo fiable, pequeño y duro como una roca, hoy por hoy existen pocas unidades como SSD2GO. Como su nombre adelanta, se trata de una unidad SSD (o disco de estado sólido), que ya de por sí son más rápidas que los discos duros mecánicos. Está disponible en capacidades de 256-512 GB o 1 TB, y protegido por una carcasa —en tres colores— que lo aísla del agua y el polvo, y que resiste golpes, caídas y temperaturas de hasta 85ºC. Todo, en una cajita de apenas 50 gramos y 9,5 mm de grosor (y las dimensiones de una caja de cerillas) y con un resistente conector. ■

VALORACIÓN **Si quieres tener tus datos a buen recaudo, no hay unidad más fiable.**

ADAPTADOR

Retrode 2

Insufla vida a tus viejos cartuchos

■ **COMPAÑÍA** Retrode ■ **PLATAFORMA** PC, Mac ■ **PRECIO** 64,90 € ■ **WEB** *www.retrode.com*

Si eres coleccionista de consolas y videojuegos, alguna vez se te habrá planteado el dilema de cómo utilizar tus cartuchos en un PC dentro de un marco completamente legal. Con este accesorio, que se conecta al PC/Mac, podrás utilizar tus cartuchos originales de Megadrive y SNES y utilizarlos con cualquier emulador, e incluso conectar los mandos originales de esas consolas para disfrutarlos como en su día (hay dos puertos de mando de cada una de estas consolas). Hasta es posible hacer una copia de seguridad de tus preciados récords y partidas guardadas en el disco duro de tu ordenador antes de que se agote la pila y se borren para siempre. Una solución ideal si, por ejemplo, tu vieja MegaDrive ha sido víctima del tiempo y la corrosión a afectado al puerto de los cartuchos. Ademas, existen adaptadores para poder utilizar otros cartuchos, como por ejemplo Sega Master System. ■

VALORACIÓN **Una forma legal de darle nueva vida a tus viejos cartuchos si, por ejemplo, tu MD ha "muerto".**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.

Camiseta nipona de Mario

Un fontanero italiano entre caracteres japoneses.

Confeccionada en 100% algodón y con cuatro tallas para elegir (S, M, L y XL), esta camiseta oficial de Nintendo solo está disponible en color blanco, pero es bastante baratita y su diseño no puede ser más encantador. El nombre de Mario, en escritura japonesa, aparece cuatro veces junto a nuestro amigo del peto azul en pleno salto. ¿Dónde aterrizará?

■ **A LA VENTA EN** ***nos.nintendo-europe.com***

Gears of War 4: Edición Col.

Con llavero, litografía y un pedazo de moto.

Hasta el próximo 11 de octubre no se pondrá a la venta el esperadísimo *Gears of War 4*, pero ya es posible reservar su Edición Coleccionista. En el interior de esta caja tan chula encontrarás el juego de Xbox One, una litografía, un llavero con forma de granada de fragmentación y una espectacular estatua de 28 cm de altura, de JD Fenix a lomos de su moto.

■ **A LA VENTA EN** ***www.game.es***

Titanfall 2 Vanguard S.C.E.

Donde esté un casco, que se quiten las figuritas...

En la carrera por lograr la Edición Coleccionista más chiflada del otoño, *Titanfall 2* va de momento en cabeza con la *Vanguard SRS Collectors Edition*, que incluye el juego, parches, diario de combate, bufanda, chapas militares...y una réplica iluminada, a escala real, de un casco de piloto. Además se le puede acoplar una linterna y una mira láser. Barata no es, pero espectacular lo es un rato.

■ **A LA VENTA EN** ***www.game.es***



World of Final Fantasy Col. Ed.

La edición coleccionista más mona que verás este otoño

Además del juego de PS4, esta edición incluye un libro de arte de 80 páginas en tapa dura, la banda sonora original y tres figuras de Cloud, Lightning y Squall (con unas medidas de 49,4mm x 39,7 mm x 48 mm). Todo ello embutido en un adorable libro Pop-Up que desplegará diversas escenas a medida que vayas pasando las páginas.

■ **A LA VENTA EN** *store.eu.square-enix-com*

Escudo y espada de Link

Para fans del cosplay que no quieran arruinarse.

¿Te gustaría disfrazarte de Link, pero no quieres hipotecar tu casa para lograrlo? Pues estás de enhorabuena, porque este escudo y espada, con licencia oficial Nintendo, tienen un precio de lo más atractivo. El escudo (con unas dimensiones de 48 x 38 x 8 cm) cuesta 22,99 €, mientras que la espada (de 66 cm) se queda en 24,99 €.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

Chaqueta Sonic 25 aniversario

Más azul que el océano en una mañana de verano.

Aunque algo sosa para nuestro gusto, seguro que más de un fan de Sonic estará encantado de vestir esta chaqueta de corte bomber, con la que Insert Coin celebra el 25º aniversario de la mascota de Sega (gracias a Dios tiene un parche para demostrarlo). Está disponible en seis tallas distintas, de la pequeña S a la 3XL para "fuertecitos".

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



■ Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



EL ESCUADRÓN SUICIDA

Villanos al servicio del Gobierno

Escuadrón Suicida, la segunda apuesta de Warner en cine de superhéroes para este año, ya se ha estrenado. ¿Pero cómo ha acabado este grupo de villanos al servicio del Tío Sam convirtiéndose en protagonistas de su propia película? Desde luego, su elección como estrellas de una cinta ha sido arriesgada, ya que no son personajes, lo que se dice, muy conocidos.

Eso sí, el Escuadrón Suicida lleva pululando por los cómics desde los años 50. Aunque esta primera encarnación nada tenía que ver con la premisa actual, ya que consistía en un grupo de investigadores y aventureros que realizaban misiones tan peligrosas como imposibles. La moderna encarnación del Suicide Squad llegaría en los ochenta, conformando la idea del equipo que refleja la película, la de un grupo de patibularios que, para mitigar su condena, aceptan realizar los trabajos sucios del Gobierno de EEUU. Y esto, no os creáis, no es una bicoca. Cada miembro lleva una bomba en miniatura en la base del cráneo por si se salen de madre... por lo que parece que a sus superiores les da igual si viven o mueren.

Muy a pesar de esta ingeniosa premisa, que recuerda a "Doce del Patíbulo", el Escuadrón Suicida ha sido siempre un grupo reconocido básicamente entre los lectores de cómics, de ahí que su salida al medio audiovisual no haya tenido lugar hasta hace relativamente poco. Esto fue en "Smallville", serie en la que el grupo con sus componentes clásicos se convirtió en antagonistas del joven Clark Kent en sus últimas temporadas. Aunque, ojo, una versión más moderna de éstos también fueron invitados de Arrow, con muy buena acogida y peso en la trama hasta que se anunció la película, con una versión distinta, encabezada por Margot Robbie, Will Smith y Jared Leto. ■

MÚSICA

BSO 8 DAYS

Red Forge (Elías Fraguas y Alberto Rojas) son los autores de la fantástica BSO de *8Days*, el nuevo juego de Santa Clara Games. Un indie Made in Spain que entusiasmará a los fans del mítico Commando. Los 28 cortes están disponibles tanto en iTunes como en el bandcamp del dúo madrileño.

■ **PRECIO** 4,99 € ■ **A LA VENTA EN** *iTunes*



BSO FURI

El juego de The Game Bakers ha sido una de las mayores sorpresas que nos ha deparado la selección de juegos de PS Plus en los últimos meses. Si aún no podéis quitaros su música de la cabeza, podéis encontrar sus 22 cortes en el band camp del desarrollador. E incluso adquirirlo en vinilo por 30 euros.

■ **PRECIO** 15 € ■ **A LA VENTA EN** *furi.bandcamp.com*



Funda "pixelada" para MacBook

Compatible con bloques de Lego y Mega Bloks.

La Brik Books Build-On MacBook Cover se comercializa en cuadro modelos distintos para los MacBook Pro y Air de 15, 13 y 11 pulgadas. Sobre su superficie podrás crear todo tipo de diseños pixelados, utilizando los bloques de Lego y Mega Bloks que tengas en casa. ¿Qué tal un Simon Belmont, látigo en ristre?

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 53,88€

PVP desde 19,90€

Spider-Man y Ghost Rider Lego

Lo que siempre soñamos: El Motorista Fantasma en bloques.

La última hornada de sets Marvel de Lego incluye esta pequeña joya que tiene como plato fuerte al mismísimo Motorista Fantasma, cadena en llamas y motarra incluidas. El set incluye además a nuestro amigo y vecino Spider-Man, una farola muy salada con puesto de periódicos y el malvado Duende y su planeador.

A LA VENTA EN *shop.lego.es*

PVP desde 26,99€

PVP desde 14,99€

Sudadera Mega Man con capucha

O cómo pasear al perro por la noche derrochando actitud...

No lo niegues. Buscarás cualquier excusa para ponerte la capucha de esta desternillante sudadera de Mega Man, que incluye el medidor de disparo en la manga izquierda y un precioso forro decorado con el "bombero azul" de Capcom. Además la tienes en siete tallas distintas. Desde la XS hasta la 3XL.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 53,88€

PVP desde 14,49€

LIBROS

ANTES DE MI VECINO MIYAZAKI

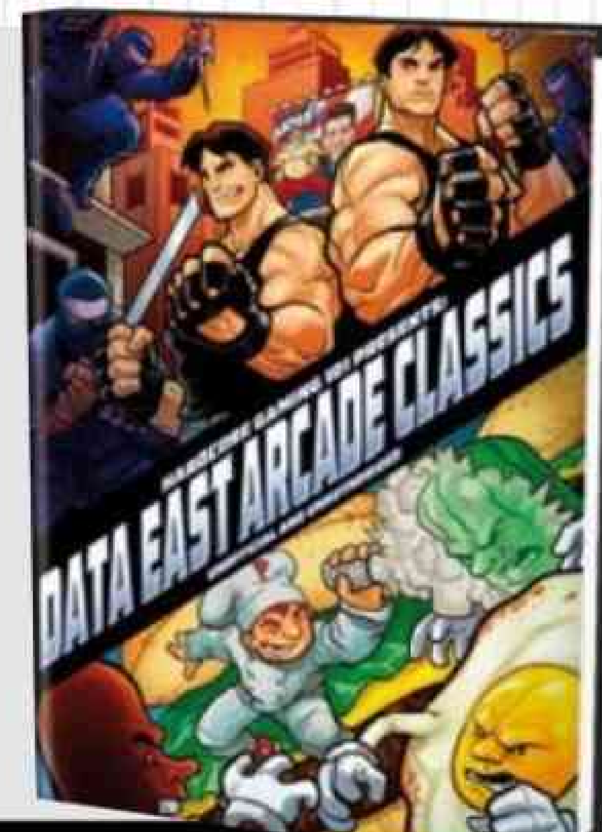
Álvaro López Martín y Marta García Villar bucean en las series de TV y películas en las que participó Hayao Miyazaki antes de la formación del Studio Ghibli. Obras tan conocidas como Heidi, Marco, Conan, Ana de las Tejas Verdes, Sherlock Holmes o esa joya magistral llamada El Castillo de Cagliostro.

PRECIO 23,95 € **PUBLICADO POR** *Diábolo Ediciones*

DATA EAST ARCADE CLASSICS

Hardcore Gaming 101 nos ofrece otro tomo indispensable para los fans del retro, esta vez centrado en el legado de Data East. 148 páginas a todo color en el que se repasan, con todo lujo de detalle, clásicos del calibre de *Dragon Ninja*, *Karnov*, *Robocop*, *Joe & Mac* o *Windjammers*. Eso sí, está en inglés.

PRECIO 22,88 € **PUB. POR** *Hardcore Gaming 101*



Lámpara Moquete

El Gusiluz para aquellos niños que ya tienen 40 años.

La foto de la izquierda no le hace justicia a esta simpática lámpara de moquete de 20 centímetros de altura. Se alimenta con 3 pilas LR44 (tipo botón) y se encargará de decorar tu habitación o mesilla de noche. Está fabricada en PVC por la compañía 50 Fifty, con licencia oficial, y tiene un precio realmente atractivo.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Mega Man X & Zero T. Buddies

Bonitos, baratos... y además apilables

Dentro la gama Tamashii Buddies de Bandai (que incluye licencias tan jugosas como Dragon Ball Z), nos ha llamado la atención la pareja formada por Mega Man X y Zero. Ambos tienen una altura de 9 cm y un precio bastante ajustado. Además, sus pequeños dioramas se pueden acoplar, uno encima del otro.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Taza Super Mario Bros.

Podrás personalizarla a tu antojo con sus pegatinas.

¿Cansado de beber en las mismas tazas todo los días? Con este kit de Paladone podrás personalizar tu propia taza de Super Mario Bros. y cambiar el diseño siempre que quieras, gracias a sus cuatro hojas de pegatinas, reutilizables y resistentes a líquidos. Convierte tu poleo diario en una aventura, siempre distinta.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Adiós al Shinigami sustituto, tras 15 años

Parece que fue ayer cuando se anunció que Bleach, manga del autor Tite Kubo, entraba en su arco final. Pero lo cierto es que han pasado cuatro años, en los que muchos pensaban cuándo terminaría esta historia. Pues bien, ya ha llegado... para bien y para mal. Kurosaki Ichigo se ha despedido de todos que, pacientemente, han ido siguiendo sus aventuras en el mundo de los Shinigamis.

Este final coincide con el quince aniversario de la serie. Bleach comenzó en agosto de 2001, dispuesta a plantarle cara a dos de los grandes buques insignia de la Shonen Jump, One Piece y Naruto. Durante una larga época logró ponerse a su altura y luchar cara a cara por el primer puesto en las listas de popularidad, pero con el paso de los años todos los éxitos cosechados parecen haber desaparecido para dejar paso a un sentimiento agridulce, a una sensación de que Tite Kubo podría haber dado mucho más de sí en todos los sentidos. Y es que Bleach ha pasado de ser una historia de peleas fresca, divertida y con un enorme plantel de personajes muy carismáticos a ser una obra en la que en ocasiones ni el propio autor ha sabido llevarla en condiciones. Muchos de nosotros hubiéramos querido que la historia hubiese terminado tras la resolución del arco de la Sociedad de Almas (una saga inolvidable, con un ritmo excepcional), pero al final Kubo se sacó de la manga más historias que algunos ya han borrado de su mente (la saga del Agente Perdido).

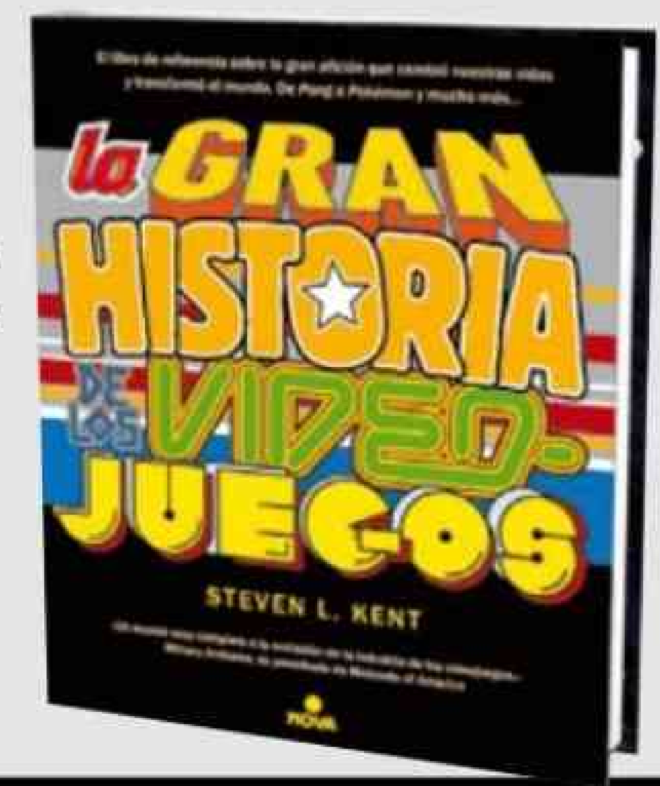
> BLEACH LOGRÓ UN ENORME ÉXITO QUE LE LLEVO A LA CIMA DEL MANGANIME, GRACIAS A UN ESTILO DIFERENTE

Ahora que Bleach ha terminado, aún queda una gran duda: ¿adaptarán a anime el último arco del manga? El tiempo dirá... ■

LA GRAN HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

El libro de Steven L. Kent, considerado desde hace años como un clásico dentro de la literatura sobre videojuegos, llega por fin traducido al castellano. 632 páginas repletas de datos, entrevistas y curiosidades sobre una industria apasionante. Desde el auge y la caída de Atari hasta la guerra sin cuartel entre Sega y Nintendo. Imprescindible.

PRECIO 22,80 € **PUBLICADO POR** *Nova*



YO TAMBIÉN PUEDO PROGRAMAR

Este libro de Sean McManus ayudará a los pequeños de la casa (a partir de 7 años) a adentrarse en el mundo de la programación con Scratch, de una manera sencilla y divertida. Ya sea para desarrollar sus propios videojuegos o diseñar una página web. Todo ello a través de ilustraciones y tutoriales, en apenas 10 lecciones.

PRECIO 11,35 € **PUBLICADO POR** *Destino/Planeta*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Star Trek Más Allá

■ **ESTRENO** 19 de agosto ■ **GÉNERO** Ciencia-ficción ■ **DIRECTOR** Justin Lin
■ **PROTAGONISTAS** Chris Pine, Idris Elba, Zoe Saldana, Sofia Boutella y Simon Pegg

La tercera entrega del reboot de Star Trek en cines ha sabido leer las mentes de los trekkies que se quejaron, tras el visionado de Star Trek: más allá, de que ese segundo episodio no tenía el regustillo de la serie original a pesar de ser narrativamente sobresaliente.

Justin Lin no solo lo recupera, sino que se recrea en él rindiendo un sentido homenaje a su espíritu y de paso recordando en varias ocasiones al fallecido Leonard Nimoy a cuya memoria se dedica el metraje.

La película comienza haciendo gala de ese espíritu de la Federación de Planetas por llegar a lo ignoto para descubrir nuevas especies y hacer crecer sus fronteras. Sin embargo, el director se deja llevar por cierta grandilocuencia en lo que a la acción y el uso de efectos especiales se refiere, rozando la barrera que lleva a pasarse de la raya en varios momentos. Lo salva sobre todo la magnífica envoltura musical de los momentos álgidos, ya que la banda sonora de Michael Giacchino, que tiene a sus espaldas trabajos como Del revés, Jurassic World o Zootrópolis y se encargará de la de Doctor Extraño, borda sus composiciones.

La gran incorporación de esta nueva entrega de la saga es la de Sofia Boutella como Jaylah: la actriz está dotada para la acción, su caracterización es espectacular y puede dar muchísimo juego en el futuro. ■

LO MEJOR

El sentido del humor y que la franquicia vuelva otra vez al concepto original de la serie. La BSO, la puesta en escena y el homenaje a Nimoy y a Yelchin.

80

LO PEOR

Justin Lin no consigue un ritmo regular: a mitad de la película decae. Krall desmerece como villano e Idris Elba apenas puede deslumbrar debajo de tanta prótesis.

KIRK LO CONFIRMA: "LO DESCONOCIDO NO EXISTE, SOLO LO OCULTO TEMPORALMENTE"







Cazafantasmas

ESTRENO 12 de agosto **GÉNERO** Aventuras / Comedia **DIRECTOR** Paul Feig
PROTAGONISTAS Chris Hemsworth, Melissa McCarthy, Kate McKinnon y Leslie Jones

Después de toda la expectación que había despertado Cazafantasmas, la película se queda en un terreno demasiado suave asumiendo los códigos de las películas originales de los 80 y sin ser capaz de reivindicar una voz propia. Como es natural, lo que funcionaba hace 30 años a día de hoy se nota anticuado y obsoleto, a pesar de que se reciclan la mayoría de los elementos clásicos que "no podían faltar". Tenemos un nuevo ECTO-1 nacido de tunear un coche fúnebre, un nuevo uniforme y unas chulísimas pistolas de plasma de protones, que son las reinas de la fiesta junto a los cachivaches que prepara Holtz: trampas atrapaectoplasmas, guantes de plasma, pistolas o granadas (un poco rollo M de James Bond pero en plan bizarro).

Nada que objetar respecto a los guiños a las películas precedentes. El guión es muy flojo y le falta impulso, sobre todo porque Cazafantasmas es una película demasiado larga con un clímax extenso que no se justifica por la densidad de la trama. Es entretenida, pero no llega a ser hilarante en ningún momento.



69

LO MEJOR

Algunos personajes lo bordan: Chris Hemsworth y la sorpresa, Kate McKinnon, entregada a su rol de científica loca. Los FX funcionan bien, como las pistolas de plasma de protones.

LO PEOR

Se echa en falta una personalidad propia y sentido del humor: es menos divertida de lo que debería teniendo en cuenta el elenco y los medios. Los cameos te dejan con ganas de más.





No apagues la luz

ESTRENO 19 de agosto **GÉNERO** Terror **DIRECTOR** David F. Sandberg
PROTAGONISTAS Teresa Palmer, Maria Bello, Gabriel Bateman y Alexander DiPersia

Atracón de sustos en esta película dirigida por el realizador sueco David F. Sandberg en base a uno de sus cortos del mismo título, que explota algunos de los terrores clásicos: el miedo a la oscuridad, al hueco de debajo de la cama, al armario... Con multitud de recursos, vemos cómo los protagonistas tratan de ponerse a salvo de un ente que desaparece con la luz y que habita en las sombras. Sin embargo, la película es tanto o más eficiente generando crispación en el espectador que en el terreno del drama familiar.

Aunque argumentalmente es sencilla, funciona y compagina con destreza una atronadora banda sonora con la exploración de los espacios y el montaje, logrando de esta forma momentos de gran tensión.

La propuesta justifica sus escasos 81 minutos de metraje (la idea no da para mucho más) con su falta de ambición argumental y con una potente narrativa que te lleva a un desenlace poco espectacular, pero decente. No reinventa la rueda, pero Nunca apagues la luz le da al espectador lo que espera.

65

LO MEJOR

Con regusto oriental, el debut de David F. Sandberg se mueve bien entre las sombras: sirve para explorar un drama familiar aderezado de impactantes sustos que cortan la respiración.

LO PEOR

Los tópicos del género abundan por doquier y, en ocasiones, hay situaciones forzadas hasta el ridículo. Los intérpretes, aunque correctos, también rozan la sobreactuación puntualmente.

■ La segunda temporada se inicia con una misión: encontrar a D'Avin y liberarlo de las garras de Khlyen.

KILLJOYS

■ ESTRENO 1 de septiembre ■ TEMPORADA 2ª ■ CANAL SyFy ■ WEB *http://www.syfy.es/*

Tras una primera temporada de 10 episodios que acabó de manera enigmática con un cliffhanger de manual, Killjoys regresa a SyFy con una segunda tanda de episodios en la que nos han prometido aún más acción y aventuras espaciales.

Como bien sabréis sus seguidores, la ficción sigue a Dutch (Hannah John-Kamen), una atractiva exasesina con un pasado complicado; su leal compañero John (Aaron Ashmore), un avispado mago de la tecnología con buen fondo y su hermano D'avi (Luke Macfarlane), un soldado de élite experto en tácticas de combate del que llevaba años distanciado. Juntos forman un grupo de cazarrecompensas muy preparado, cada uno con sus propias habilidades que aportar al conjunto.

Mientras viajan por los diferentes mundos del sistema planetario Quad, que son culturalmente ricos, políticamente complejos y económicamente polarizados, tendrán que aprender a convivir y a utilizar sus destrezas para aliviar el descontento de la gente.

Creada por Michelle Lovretta (Lost Girl) y producida por Temple Street Productions (Orphan Black) y Bell Media (Saving Hope), SyFy ha apostado fuerte por la serie del canal canadiense Space, ya que a pesar de sus modestos datos de audiencia, le ha otorgado esta segunda temporada en la que, como poco, resolveremos las dudas que nos dejaron en ese episodio final de la primera temporada. Con suerte hasta nos enganchan más.. ■



PLATAFORMAS DIGITALES



NARCOS

■ NETFLIX ■ 2ª TEMPORADA ■ 2 SEPTIEMBRE

La serie narra la trepidante historia de los principales narcotraficantes de la droga de los años 80 y los esfuerzos de la policía para acabar con los responsables de este sangriento conflicto. La DEA tratará de dar caza a Pablo Escobar buscando aliados.



EL HOMBRE DE TU VIDA

■ CANAL + SERIES ■ 2ª TEMP. ■ 18 AGOSTO

La comedia argentina escrita y dirigida por el cineasta Juan José Campanella (El secreto de sus ojos) y protagonizada por Guillermo Francella regresa con más humor gracias a los desaguisados que genera con su estafa de "el amor de tu vida".



■ ESTRENO 21 de agosto ■ CANAL AMC ■ WEB *http://www.amctv.es*

Fear the Walking Dead

Sobrepasamos el ecuador de la segunda temporada con el estreno de la segunda mitad de este spin-off de The Walking Dead, con el que comparte universo. Mientras que la "serie madre" se ha emitido durante seis temporadas y sus personajes han sobrevivido durante años desde que el mundo se vino abajo, en Fear The Walking Dead todavía se encuentran en las primeras etapas del apocalipsis y, según ha explicado su showrunner Dave Erickson, también coinciden cronológicamente a partir de este punto. Allá por Georgia Rick está despertando del coma.



■ ESTRENO 31 de agosto ■ CANAL TNT ■ WEB *ttp://www.canaltnt.es/*

Murder in the First T3

Diez nuevos episodios conformarán esta tercera entrega de la serie policiaca que cada temporada sigue un caso diferente. Después de analizar el homicidio de un drogadicto vinculado a una estrella emergente de la tecnología en su primera temporada, y el trágico accidente de un autobús escolar que estaba relacionado con el asesinato de un colega oficial que iba a llevarles a descubrir una conspiración en la segunda, Terry English y Hildy Mulligan tendrán un nuevo caso en el que trabajar. Todo empieza cuando un famoso quarterback es asesinado delante de su pareja. Ambos están involucrados en un trágico accidente de coche que podría acabar con su carrera y su matrimonio.

EL BLOG de cine y series



■ Por Raquel Hernández Luján

@RaqHdez





Animación para adultos

El cine para adultos vuelve a recuperar su esplendor, también en el terreno de la animación. Deadpool ha marcado un punto de inflexión demostrando que es posible realizar una película de superhéroes dirigida a un sector adulto sin poner en riesgo los resultados de taquilla y repitió éxito la Ultimate Version de Batman v Superman: el amanecer de la justicia en su estreno en el mercado doméstico ofreciendo una película más dura y violenta o, como decía su director, "más intensa" que el corte estrenado en cines. ¿Por qué os hablo de estas películas? Porque Batman: La broma asesina ha marcado un nuevo hito en este proceso paulatino: es la primera película de animación del universo DC Cómics con calificación por edades R: contiene violencia explícita e implícita, sexo y un lenguaje adulto, acorde con el cómic que adapta. Y así es como poco a poco iremos encontrando un nuevo arco de contenidos más fuertecitos. Porque los mayores también lo valemos.

Vale, tenemos superhéroes hasta en la sopa, así que solamente era cuestión de tiempo que encontráramos este salto (no habrá nicho de mercado que se quede sin explorar ahora que parece que cualquier cinta relacionada con supers arrasa), pero no es el único caso que nos encontramos...

Seth Rogen, uno de los guionistas que encabezarán el top de la incorrección política con libretos como los de Supersalidos, Superfumados o The Interview o la dirección de Juerga hasta el fin, también ha probado con la animación con La fiesta de las salchichas, que espanta o desternilla de la risa, pero desde luego no deja indiferente a nadie, valiéndose del símil alimenticio para arrojar una tesis ácrata. Lo obsceno y lo ingenioso se dan la mano para generar un nuevo placer culpable destinado a mayores de edad... no solo por su lado cochino, sino por esa segunda lectura más "trascendental" que obviamente un niño no podría hacer. Bueno, si nos hacen pensar mientras nos reímos, vamos bien. ■



TEEN WOLF

■ NETFLIX ■ 5ª TEMPORADA ■ 7 SEPTIEMBRE

¡Los lobos están de regreso en la televisión! Dylan O'Brien y Tyler Posey interpretarán una vez más a Stiles y a Scott respectivamente en este nuevo ciclo en el que se enfrentarán a nuevos retos y que vendrá cargado de acción y misterios.



THE LAST SHIP

■ TNT ■ 3ª TEMPORADA ■ 13 DE SEPTIEMBRE

El U.S.S. Nathan James se dirige a China para socorrer a un pueblo oprimido por la dictadura local cuando algunos de los miembros de la tripulación son hechos prisioneros. Mientras tanto, una posible mutación del virus aparece en Japón.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos







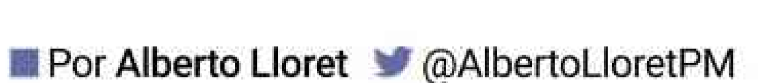
- **PLATAFORMAS** SNES, MD, GB y PC
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Ocean
- **AÑO** 1995



Buceo, combate y plataformas 2D... El desarrollo quería ser variado, pero ni eso lograba impedir que fuera un "leño".

Waterworld

CUANDO TODO HACE "AGUAS"



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

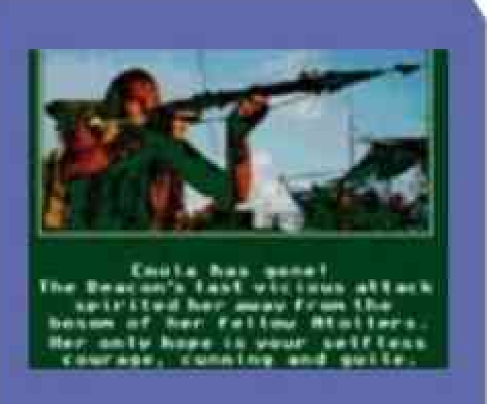


Entre los taquillazos veraniegos, esa películas palomiteras de consumo masivo en temporada estival, ha habido históricos fracasos. Fiascos que, incluso, han salpicado a los productos licenciados, como los videojuegos. Ése fue el caso de "Waterworld", una peli que, en 1995, ostentaba el honor de contar con el presupuesto más elevado (hubo que construir enormes decorados en mitad del océano), pero que no impidió que se la pegara en taquilla.

Su videojuego fue el reflejo de lo que pasó en el cine. Salió en numerosas plataformas, todas ellas programadas por Ocean (por el nombre, eran los más adecuados). Ni siquiera se salvó Virtual Boy (donde tiene el honor de ser reconocido como su peor juego) y, tras los palos, esta versión de SNES no salió de Europa.

Es un juego de acción muy cutre, que a lo largo de ocho niveles entremezcla acción "marítima" con vista isométrica —manejamos el barco de Mariner, el personaje de Costner, mientras hunde las embarcaciones y motos de agua de la banda Smoker— con otros niveles de desarrollo 2D, que van desde el buceo para conseguir ítems al combate.

El problema es que, para 1995, el juego era simple, plano y limitado. El combate marítimo "podría" tener un pase... pero los niveles 2D siguen siendo material del que se alimentan las pesadillas jugables: simples, toscos, aburridos... Un ejemplo de cómo no debe adaptarse una licencia.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Con todo el revuelo que montó la peli, muchos esperaban un juego que también fuera una superproducción... y no lo fue. De hecho, su desarrollo no estaba nada inspirado y la parcela técnica era anacrónica: en 1995, la revolución 3D ya estaba en marcha. Pero lo recordamos, sobre todo, por su aburrido desarrollo, en especial de las fases 2D.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **23 de septiembre**

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos **Javier Abad**
Redactor jefe **Alberto Lloret**
Redactor jefe web **David Martínez**
Jefe de sección **Daniel Quesada**
Coordinadora área de videojuegos **Sonia Herranz**

Han colaborado en este número Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, Jorge Sanz, Sergio Martín, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Lázaro Fernández y Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte **Abel Vaquero**
Diseño original y jefa de maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING
Directora **Marina Roch**
Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 8 - **2006-2007**

HOBBY CONSOLAS

CURIOSIDADES

MOMENTOS IRREPETIBLES

TAL COMO ÉRAMOS

ASÍ JUGÁBAMOS

¡A TOPE CON Wii!

Las consolas nos descubren el lado más social y familiar de los videojuegos

LOS JUEGAZOS DE 2006/7

- **Final Fantasy XII**
- God of War 2 • Super Mario Galaxy • Halo 3 • Zelda Twilight Princess
- Zelda Phantom Hourglass • GTA Vice City Stories • PES 2008
- FIFA 08 • Metal Gear Solid 3 Subsistence

EXCLUSIVA GAME



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

Estos fueron los intrépidos redactores que se encargaron de sacar adelante los 24 números de esta etapa de la revista.


MANUEL DEL CAMPO siguió al frente de la dirección de la revista. ¡Todo un clásico!


JAVIER ABAD se convirtió en subdirector de la revista, lo que aumentó sus responsabilidades.


DAVID MARTÍNEZ ascendió a jefe de sección. Ya no había quién le tosiera.


SERGIO MARTIN vivió su última etapa como redactor de la revista antes de abandonarla.

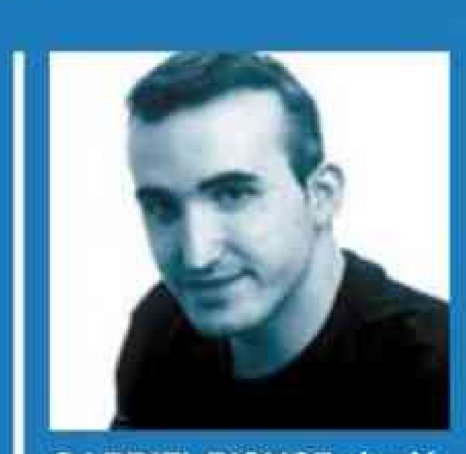

DANIEL QUESADA pasó a formar parte de la redacción de Hobby Consolas. ¡Se lo merecía!


DAVID ALONSO continuó al pie del cañón durante esta etapa. Todo un irreductible.


MIGUEL ÁNGEL SANCHEZ se despidió en esta época, pero lo hizo con grandes análisis.


JOSE MANUEL MARTÍNEZ también nos dijo adiós, pero colaboró en varios números.


FCO. JAVIER GAMBOA no falló ni un solo mes a la cita de sus geniales viñetas consoleras.


GABRIEL PICHOT siguió devorando juegos deportivos como si no hubiera un mañana.


ROBERTO AJENJO se desligó definitivamente de la revista en esta época. ¡Un grande!


CARLOS VILLASANTE entró a formar parte del equipo de colaboradores en esta época.


CARLOS HERGUETA fue otro de los nuevos fichajes para el equipo de redacción.


MARIO JIMÉNEZ completó el plantel de nuevas incorporaciones. ¡Sangre fresca y de calidad!

echando la vista atrás...

Una nueva y prometedora época acababa de nacer en el mundo de las consolas. ¡Y no éramos capaces de imaginar todo lo que darían de sí aquellas inolvidables máquinas!



¡Ya estamos todos!

Si en el anterior número de este suplemento asistimos al arranque de una nueva era gracias a la llegada de Xbox 360, en el que tenéis en vuestras manos vamos a revivir el periodo de asentamiento de esta épica batalla, en la que las otras dos contendientes, Wii y PlayStation 3, por fin mostraron sus cartas y dieron pie a una apasionante séptima generación de consolas, considerada por muchos como la mejor de la historia de estas máquinas que llevan acompañándonos desde hace más de 40 años.

Celebrando nuestro 15 aniversario en compañía

En esta etapa, que coincide con el decimoquinto aniversario de Hobby Consolas, también marcó un punto de inflexión en el sector que lo cambiaría para siempre: la proliferación de propuestas cada vez más "sociales". Consolas como Wii o DS, junto a títulos como Guitar Hero, marcaron una nueva hoja de ruta que fue seguida por primera vez por miles de personas que, anteriormente, no habían mostrado ningún interés por los videojuegos para consola, algo que contribuyó enormemente a expandir unas máquinas que, de una vez por todas, ya no eran consideradas "juguetes para niños" y se habían convertido en las reinas del salón de millones de hogares en todo el mundo. Quizás en aquella época no éramos del todo conscientes, pero sin estas consolas los videojuegos nunca habrían sido lo que son hoy en día. ¡Gracias a todas!

sumario



1 La entrada en vigor del carné de conducir por puntos cambió para siempre la regulación vial en España.

2 Algo parecido sucedió con la Ley Antitabaco, que prohibió fumar en ciertos espacios públicos.

9 En 2006 la Unión Astronómica Internacional decidió que Plutón ya no fuera considerado un planeta de nuestro sistema solar.

6 El cabezazo de Zidane a Materazzi fue tan comentado como parodiado en todo tipo de medios.

8 Daniel Craig se estrenó como James Bond en Casino Royale. ¡Y nos convenció a todos!

4 Su mensaje era polémico, pero ¿quién no cantó alguna vez el "Amo a Laura"?

11 El "cheque bebé" inspiró esta polémica portada de El Jueves, que tuvo que ser sustituida.

10 El café se le indigestó a Zapatero cuando tuvo que hablar de su precio en "Tengo una pregunta para usted"

15 Monsoon, de Tokio Hotel, fue una de las canciones que más sonó en radio y televisión en 2007.

14 Los Soprano, considerada una de los mejores series de la historia, puso fin a 6 temporadas alucinantes con su último episodio.

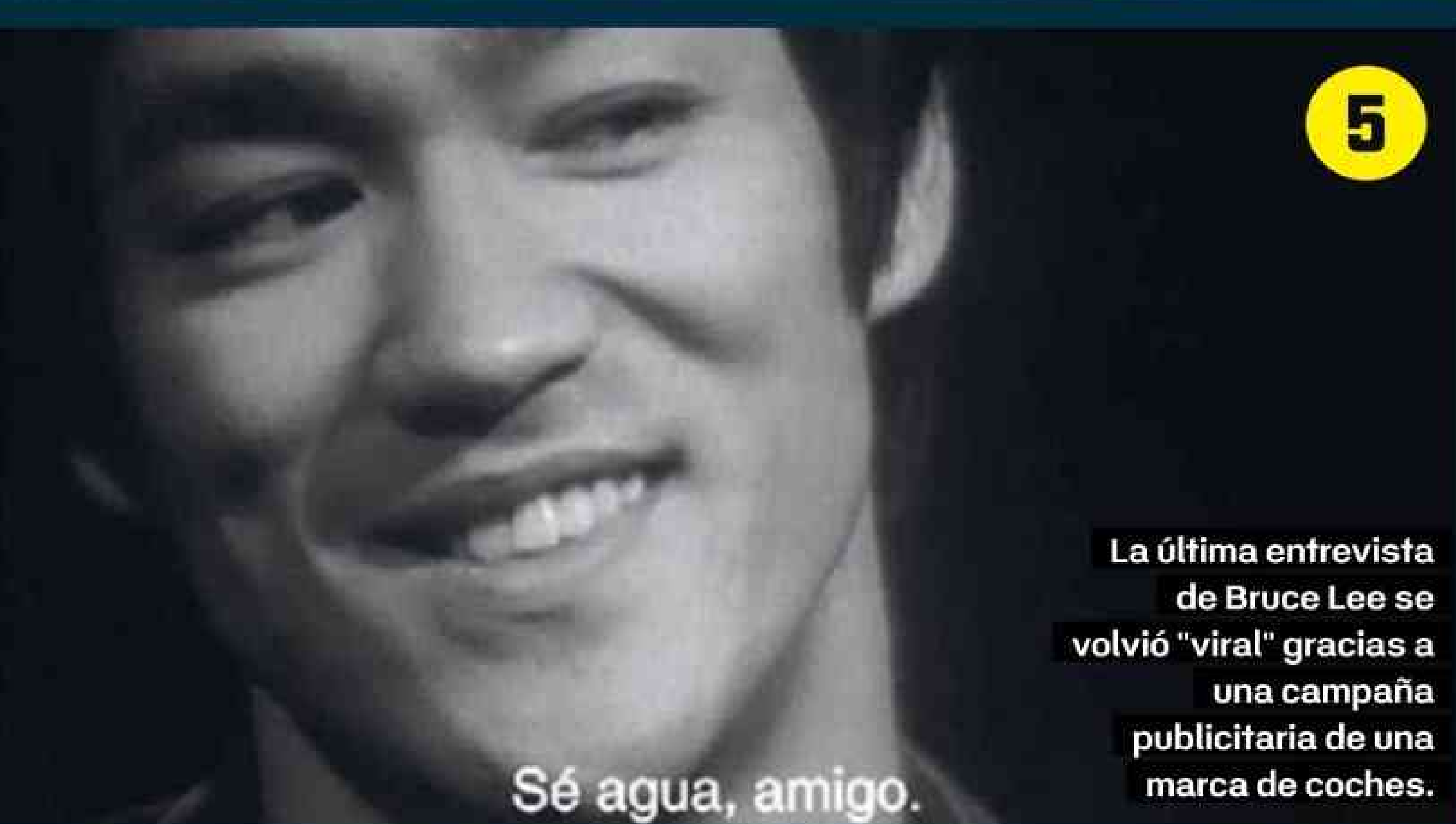
12 El Caso Malaya destapó un entramado de corrupción en Marbella que salpicó a personalidades.

16 El acelerador y colisionador de partículas más grande de la historia se puso en marcha en mitad de una gran expectación.

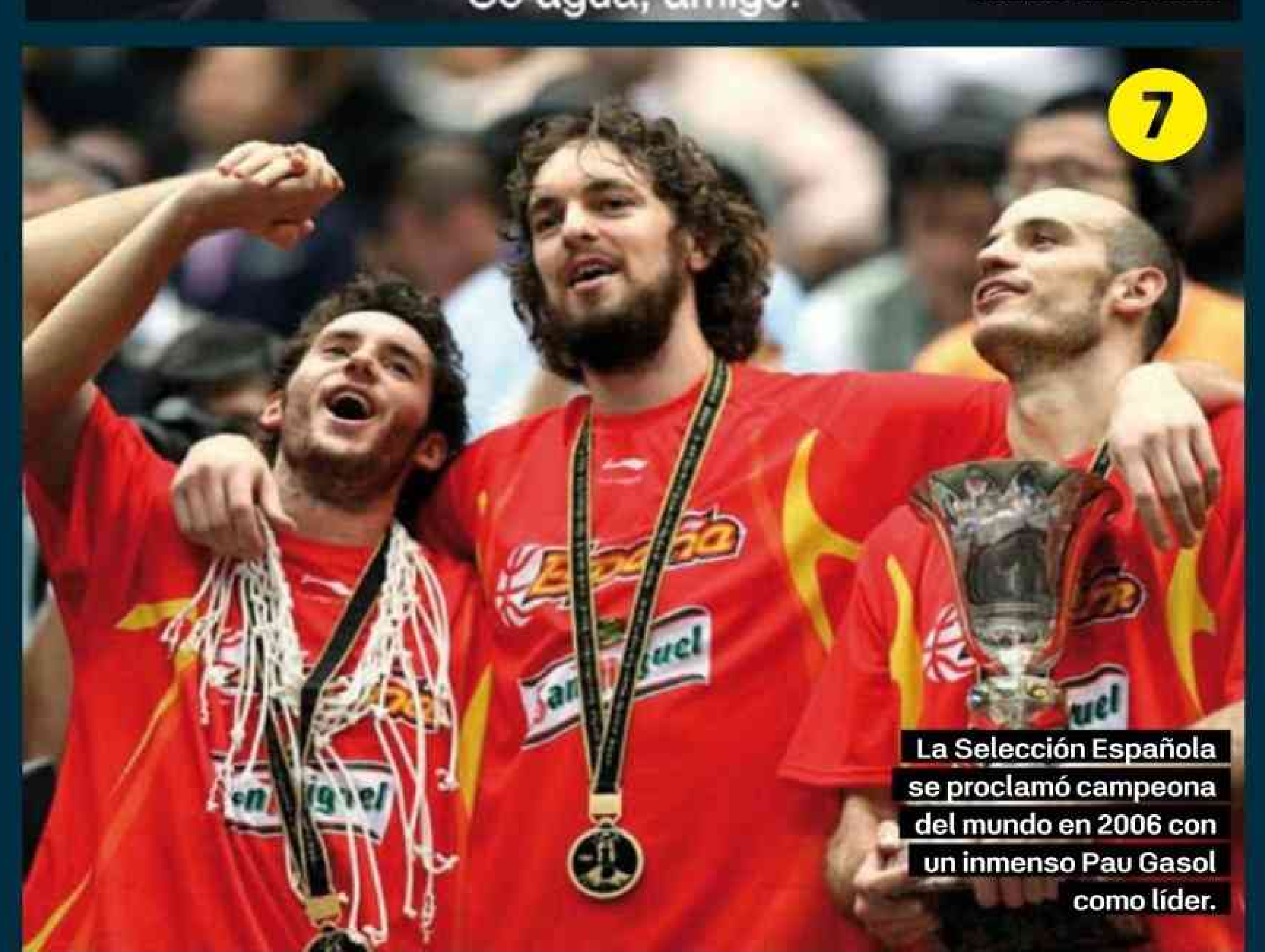
17 Apple presentó la primera versión de Iphone, su teléfono móvil "inteligente".



En el año 2006 La Sexta comenzó de forma oficial a emitir su programación en España.



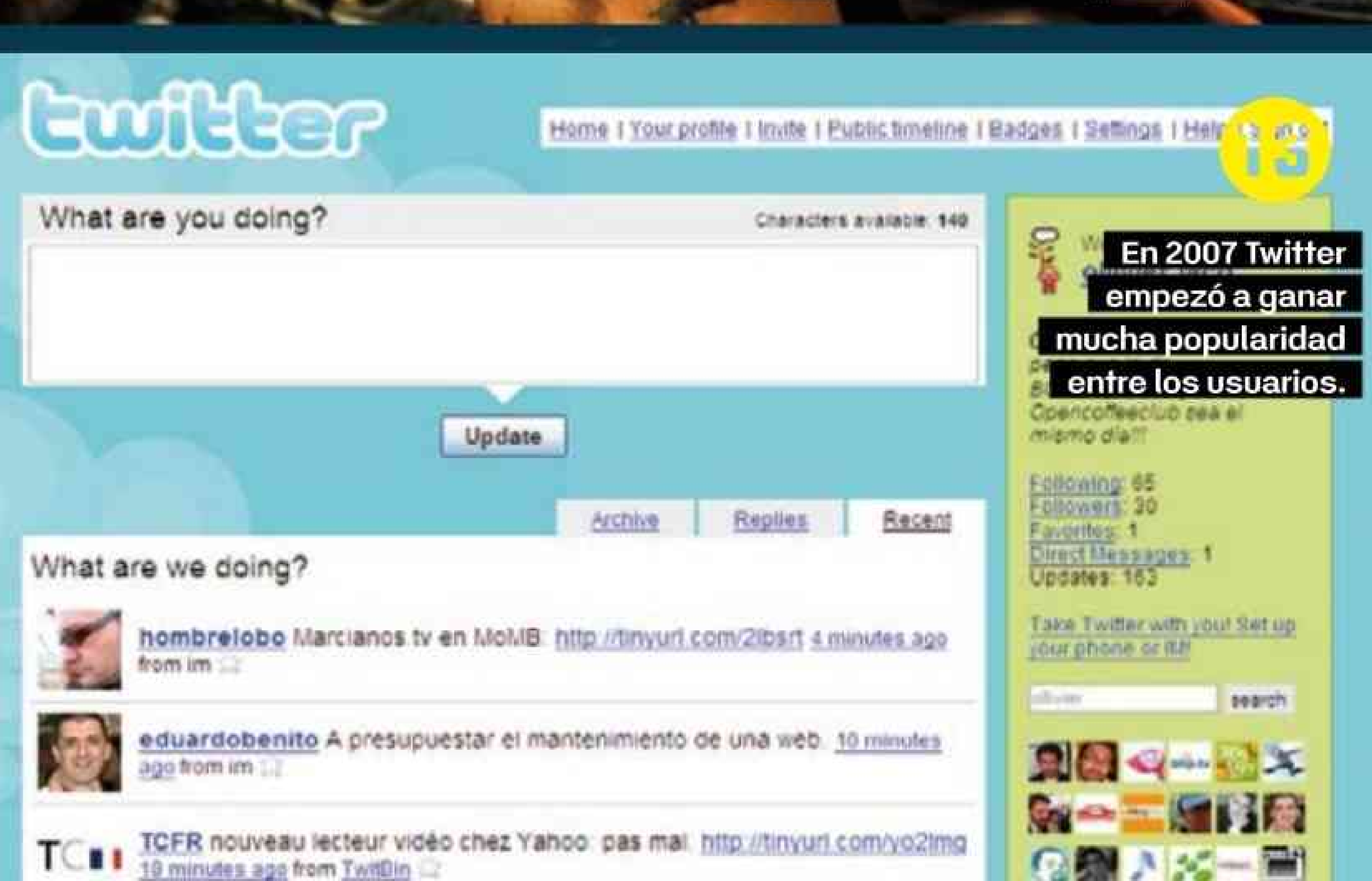
La última entrevista de Bruce Lee se volvió "viral" gracias a una campaña publicitaria de una marca de coches.



La Selección Española se proclamó campeona del mundo en 2006 con un inmenso Pau Gasol como líder.



El estreno de 300, de Zack Snyder, nos hizo sentir como auténticos espartanos luchando en el paso de las Termópilas. ¡Au, au, au!



En 2007 Twitter empezó a ganar mucha popularidad entre los usuarios.

be water, my friend

Un anuncio de 2006 popularizó el consejo de Bruce Lee que nos decía que vaciásemos la mente y fuésemos como el agua. ¡No nos vino nada mal con todo lo que pasó en España!

Los años 2006 y 2007 fueron muy intensos para el mundo en general y para España en particular, que vivió unos cambios y sucesos que dieron muchísimo que hablar.

2006 y sus leyes

La entrada en vigor del carné de conducir por puntos ❶ fue uno de los temas candentes del año, que solo rivalizó en repercusión con la puesta en marcha de la Ley Antitabaco ❷. Ambas nuevas normativas coparon innumerables páginas de los diarios y horas de informativos, como el de La Sexta ❸, canal de televisión que nació ese mismo año en medio de una España dividida entre los discutían las nuevas normativas y los que se quitaban de rollos cantando el "Amo a Laura" ❹... que también tuvo su polémica.

Menos mal que Bruce Lee hizo un llamamiento a la calma con su popular frase "Be water, my friend" ❺... aunque parece que el mensaje no caló a todos por igual y nos quedamos un poco de piedra con el cabezazo de Zidane a Materazzi ❻ en la final del Mundial de Alemania. Mucho mejor recuerdo nos dejó el otro gran Mundial del año, el de baloncesto, en el que España se proclamó campeona ❼ gracias a un equipazo liderado por un enorme Paul Gasol, el "James Bond" de la selección que nada tenía que envidiar a un Daniel Craig ❽ que se estrenaba de forma brillante como nuevo 007 en un sistema solar en el que, de repente, Plutón ya no era un planeta ❾. Y lo decían ahora, ¡con lo que nos costó aprenderlos de carrerilla en el colegio!

Un 2007 muy cafetero

El nuevo año también vino calentito como el café... que pagaba Zapatero ❿ a 80 céntimos. El desliz del "presi" fue tan comentado como la polémica portada de El Jueves ⓫, "amenizada" por Felipe y Letizia, y como el escándalo de Marbella, con Julián Muñoz e Isabel Pantoja ⓬ acumulando titulares y opiniones a través de una nueva aplicación llamada Twitter ⓭, que empezaba a despuntar.

La inmediatez de sus 140 caracteres nos permitió comentar otros temas mucho más interesantes, como el último capítulo de Los Soprano ⓮, familia a la que -por cierto- muchos nos encomendábamos cada vez que sonaba (¿otra vez?) Monsoon, de Tokio Hotel ⓯, la canción de moda en aquel momento. A ver, tampoco era para meter al grupo en el Colisionador de Hadrones ⓰, pero sí que éramos reticentes a llevarla en la lista de canciones de nuestro iPhone ⓱, el flamante móvil presentado por Steve Jobs en una "keynote" que hizo tanto ruido como las batallas de 300 ⓲. Ay si los espartanos hubieran sabido que sus descendientes se convertirían en hipsters...



XBOX

FABRICANTE: **Microsoft** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **479€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **25 millones**

Con Xbox 360 a pleno rendimiento, Microsoft retiró toda clase de apoyo a su anterior máquina, por lo que la consola se nutrió exclusivamente de los desarrollos multiplataforma de diferentes "third parties", lo que prácticamente obligó a sus poseedores a dar el salto a la nueva generación si lo que buscaban eran nuevas experiencias.

La primera consola de Microsoft siguió recibiendo juegos, pero su presencia fue escasa.

unas consolas más sociales

Jugar a los bolos en una fiesta en casa, compartir partidas a *Brain Training* con nuestros padres, conocer gente por internet y montar equipos para jugar online... ¡unidos por las consolas!

Algo estaba cambiando en el sector de los videojuegos. Poco a poco, las consolas se estaban convirtiendo en un auténtico fenómeno de masas que cada vez atraía con más fuerza a todo tipo de personas.

Pero PS2 se resiste a decir adiós

La llegada de Wii, la popularización de Nintendo DS y el estreno de PS3 en España marcaron profundamente esta época, que transformó para siempre el sector de los videojuegos a nivel global. Pero, sin duda, no podemos empezar a hablar de esta etapa sin destacar una consola que, pese a su "veteranía", fue la más prolífica en lo que a lanzamientos se refiere. Y es que, mientras sus competidoras directas, Xbox y GameCube, apenas recibieron nuevos títulos, PS2 siguió rindiendo a un nivel increíble, sorprendiéndonos cada mes un amplio surtido de juegos repletos de calidad.

> De las "grandes" consolas de la anterior generación, solo PS2 consiguió mantener el tipo en número de lanzamientos, mientras que Xbox y GameCube fueron relegadas a un segundo plano

Una transición inevitable

Sin embargo, y aunque PS2 parecía ajena a ello, el futuro de los videojuegos ya había llegado. ¡Y era realmente apasionante! Por un lado, Xbox 360, que tuvo un estreno irregular, empezó a demostrar cada vez con más fuerza que era una máquina muy superior a todo lo visto anteriormente y, gracias a su enorme potencia y características online, puso en el mercado auténticos pelotazos, como *Halo 3* o *Bioshock*, que -por fin- justificaban la llegada

GAMECUBE

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos GOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **199€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **22 millones**

La morada de Nintendo siguió en el mercado, pero apenas recibió novedades. Para que os hagáis una idea, en esta etapa solo 5 juegos exclusivos para ella fueron analizados en Hobby Consolas. Eso sí, la máquina tenía un catálogo de lo más atractivo a sus espaldas y, además, nos dijo adiós de forma definitiva por todo lo alto: ni más ni menos que con el maravilloso *The Legend of Zelda Twilight Princess*. ¡Qué maravilla!

La llegada de Wii relegó a GameCube a un segundo plano. Recibió muy pocos lanzamientos.

Por su nueva propuesta, Wii se convirtió en un fenómeno social que llamó la atención de medio mundo

NOTICIAS

PRIMER CONTACTO – MADRID

El día que Wii se dio una vuelta por España

Madrid, 26 de junio, hotel Puerta de América. Tuvimos una cita con la más deseada, la tocamos, jugamos con ella, la disfrutamos a fondo... ¡eh, que hablamos de Wii!

ESTOS SON LOS JUEGOS QUE PROBAMOS

CLASES DE MANDO

« LA PROPUESTA DE Wii VA A SUPONER UN CAMBIO TOTAL EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS »

ASÍ VIMOS NUESTRA PRIMERA PARTIDA CON Wii

En este reportaje os dimos nuestras impresiones sobre nuestra primera partida con Wii. ¡Nos encantó!

de fiesta con wii

Las enormes posibilidades del nuevo sistema de control que proponía Wii, junto a su genial campaña publicitaria de lanzamiento, hicieron que la nueva máquina de Nintendo se convirtiese en objeto de deseo de gran parte de los jugadores habituales, pero también de personas que, en muchos casos, sabían poco a nada de consolas. Muchos de sus juegos estaban pensados para que cualquiera, independientemente de su experiencia "a los mandos", pudiese disfrutar de unas intuitivas partidas con un fuerte componente multijugador, lo que hizo que esta pequeña máquina se convirtiese en indispensable si queríamos organizar fiestas molonas en casa. ¿Quién no se ha echado unas risas jugando "a los bolos" con rivales insospechados?



Pese a su "veteranía", PlayStation 2 siguió siendo la consola más prolífica.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

Con más de 7 años a la espalda, y con su sucesora ya en el mercado, PS2 siguió siendo la máquina favorita de un gran número de usuarios y desarrolladores, quienes se mostraban muy reacios a abandonar a una consola que parecía no conocer límites y que, además, contaba con un brutal parque de máquinas instalado en todos los mercados. Esto hizo que PS2 viviera una increíble "recta final" de su prolífica vida.

EL SENSOR

GRANDES IDEAS PARA LA MÁQUINA DE NINTENDO

Nuevos usos del mando de Wii

Desde que la probamos en el pasado E3, estamos encantados con la nueva consola de Nintendo. Tanto que se nos han ocurrido unas cuantas ideas para que los desarrolladores aprovechen todas las prestaciones de su mando "revolucionario". A ver qué os parecen.

UN BALÓN DE FÚTBOL — Fútbol 07 Wii

UN JUEGO DE PESAS — Wii Kinetic

UNA CAÑA DE PESCAR — Wii Trucha's

...O UNAS BANDERILLAS — Olé Wii

Wii consiguió "resucitar" algunos géneros gracias a su nuevo control, como los juegos de pistola.

"RESUCITAN" LOS JUEGOS DE PISTOLA

Apunta, dispara y juega

El anuncio del nuevo «Resident Evil Umbrella Chronicles» para Wii ha vuelto a poner de moda los juegos de disparos. Y nosotros hemos aprovechado para mostraros una "retrospectiva" con los títulos (y también las armas) que más han influido en este género durante los últimos años.

CONSOLAS ARMADAS Y NADA PELIGROSAS

EDITORIAL

BIENVENIDOS

Reinventando la forma de jugar



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

Wii nos ofrece una nueva experiencia en nuestra relación con los videojuegos

La nueva forma de jugar que proponía Wii supuso una auténtica revolución, tanto el modo de control, que rompía con todo lo visto anteriormente, como en la forma en la que cambió para siempre nuestra relación con los videojuegos.



Xbox 360 consiguió despegar de forma definitva en esta época gracias a grandes juegos.

jugando en familia

No solo Wii contribuyó a que los videojuegos se "expandieran" y que, poco a poco, fueran creciendo para convertirse en todo un fenómeno social que atraía cada vez a más y más gente. A las propuestas que ya existían anteriormente, como *SingStar*, se unieron innumerables títulos de corte "social" que llamaban la atención del gran público. Desde concursos de televisión para jugar con familia o amigos, como *Buzz* para PlayStation 2, a periféricos en forma de instrumento musical que nos permitían, por un momento, sentirnos como auténticas estrellas del rock... aunque no hubiésemos tocado una guitarra en la vida. ¡Quién podía resistirse a una experiencia así!


NOVEDADES PlayStation 2
LA RESPUESTA MÁS RÁPIDA
LOS MEJORES "RESPONDONES
BUZZ: EL GRAN RETO

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

El dspegue definitivo de Xbox 360 se produjo durante esta etapa gracias a la llegada de un gran número de títulos que, por fin, demostraban que el cambio generacional estaba totalmente justificado. Juegazos de la talla de *Mass Effect*, *Forza Motorsport 2* o *Bioshock* eran por sí solos motivos más que suficientes para que corriéramos a nuestra tienda favorita para hacernos con una flamante 360.

El gran nivel de sus juegos hizo de Xbox 360 la consola favorita de gran parte de los jugadores

de una nueva máquina que empezó a estar en boca de todos y a la que, muy pronto, acompañarían otras consolas de nueva generación.

Y Wii lo cambió todo

La nueva máquina de Nintendo fue la primera en acudir al frente esta nueva "guerra de las consolas". Su lanzamiento en España, en diciembre de 2006, supuso el punto álgido a la enorme expectación se había formado en torno a la revolución en la forma de jugar de la que Nintendo llevaba meses hablando, y de la que os dimos buena cuenta en un gran número de reportajes en Hobby Consolas. El concepto de Wii, realmente revolucionario, era claro: poner en el mercado una máquina técnicamente "sencilla" y cuyo protagonismo absoluto recayera en un nuevo sistema de control, basado en el movimiento, que permitiera, por un lado, crear experiencias mucho más inmersivas y, por el otro, "abrir" el mundo de los videojuegos a personas "no habituales" gracias a propuestas como *Wii Sports*, muy acertadamente incluido junto a la consola. El resultado es de sobra conocido por todos vosotros: rápidamente Wii se convirtió en auténtico éxito en ventas, y los comercios de medio mundo se las vieron y se las desearon para abastecer la enorme demanda de

nacen nuevas sagas

La gran potencia de las consolas de nueva generación permitía a los desarrolladores dar vida a proyectos cada vez más ambiciosos, que antes resultaban casi imposibles debido a las limitaciones técnicas. Este "nuevo mundo" abrió las puertas a un enorme número de nuevos personajes y universos que, con el tiempo, se convertirían en algunas de las sagas más importantes de la historia "moderna" de los videojuegos.


NOVEDADES Xbox 360
UN JUEGO "GALÁCTICO"
MASS EFFECT

Explorar una vasta galaxia repleta de vida parecía algo utópico... hasta que llegó Mass Effect.


REPORTAJE


AVENTURA DE ACCIÓN UBISOFT
ASSASSIN CREED
La aventura que marca

Guitar Hero supuso una auténtica revoluciíon en los juegos musicales. Esta es la versión de la guitarra que salió junto al primer juego.

una consola que se convirtió en el producto estrella de las navidades de 2006. Razones para alcanzar este hito, desde luego, no le faltaron. Y mucho menos juegazos, algunos tan inolvidables como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* o *Super Mario Galaxy*. ¡Un estreno inmejorable!

El turno de PlayStation 3

Poco más de 3 meses después del lanzamiento de Wii en España, en marzo de 2007, Sony ponía a la venta en España su flamante PS3, de la que ya sabíamos casi todo gracias a los extensos reportajes que os ofrecimos sobre ella desde su estreno en Japón en noviembre de 2006. Tras el arrollador éxito de PS2, los inicios de PS3 fueron mucho más complicados de lo esperado, sobre todo para la propia Sony. El elevado precio de la consola, que se acercaba peligrosamente a los 600€, unido a un discreto catálogo de lanzamiento y, sobre todo, a la popularidad de Wii y a la genial salud de la que gozaba Xbox 360, que -además-

Wii

FABRICANTE: **Nintendo**
● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD**
● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€**
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

La revolución que Nintendo llevaba meses anunciando desembarcó en España de forma oficial el 8 de diciembre de 2006. Tras muchos meses de espera e incontables de rumores, por fin pudimos llevarnos esta genial máquina a casa y -con ella- descubrir una nueva forma de disfrutar de los juegos, en la que el tradicional pad daba paso a un mando con sensor de movimiento, lo que multiplicaba la sensación de inmersión y abría las puertas de los videojuegos a todo tipo de personas.

El mando de Wii mantuvo su compatibilidad con Wii U.

GAME BOY SP

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits**
● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2002** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **25.000 Pesetas**
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **81 millones**

Final Fantasy V, que analizamos en el número 187 de la revista, fue el último gran juego que recibió Game Boy Advance. Nintendo ya estaba totalmente volcada con DS, y fue poco a poco dejando de lado a su anterior portátil hasta que, al final, la "dejó morir" de forma definitiva. Sin duda, una de las mejores consolas portátiles de la historia de los videojuegos, que perdurará siempre en nuestra memoria.

Existieron 3 versiones de GBA. El modelo SP fue uno de los más populares.

Sagas tan potentes en la actualidad como *Assassin´s Creed* o *Uncharted* recibieron su primera entrega durante esta etapa, que brilló gracias a la gran potencia de las nuevas consolas y a la inspiradísima creatividad de los desarrolladores.



Poner a decenas de estos zombis de forma simultánea en pantalla fue solo posible a estas nuevas máquinas.

NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149.95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones**

Nintendo DS Lite fue el nombre que recibió el rediseño de una portátil que, desde su lanzamiento, gozó de un éxito inusitado. Sin ir más lejos, DS Lite consiguió vender 200.000 unidades en Europa en tan solo 10 días, cifras que contribuyeron a hacer de DS la consola más vendida de la historia. Este nuevo modelo mantenía las características de la máquina original, pero reducía considerablemente su tamaño.

Además de un menor tamaño y peso, DS Lite también varió ligeramente la posición de algunos de sus botones.

PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Discos UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

La portátil de Sony recibió en esta época un elevado número de juegos de enorme calidad que sorprendían por su fantástica factura técnica. Títulos como *Tekken Dark Resurrection, Street Fighter Alfa 3 Max* o *Grand Theft Auto Vice City Stories*, fueron claves a la hora de popularizar una increíble máquina repleta de posibilidades y capaz de correr unos juegos como nunca anteriormente habíamos visto en una consola portátil.

La primera versión de PS3 tenía un disco duro de 60 GB y era retrocompatible con PS2.


NOVEDADES Nintendo DS

Ejercicio Lógica

Elige siempre el mayor peso.

TRES FORMAS DE PENSAR

¡PIENSA!

DE VUELTA A LA ESCUELA

BIG BRAIN ACADEMY

Se acabó eso de estudiar en verano de cara al curso siguiente. A partir de ahora podéis estar todas las vacaciones jugando a la consola y volver a clase con la mente más en forma que nunca

PREESTRENO Nintendo DS

LAS CLAVES

Abril Nintendo Inteligencia

BRAIN TRAINING

¡Señoras! ¿La vida diaria la desgasta? ¿Su cabeza no rinde como antes? Eso se soluciona con el juego más original del momento.

aprende con nds

Una de las primeros "géneros" que Nintendo DS puso de moda fue el de los juegos que aseguraban ayudarnos a mejorar nuestra inteligencia. Títulos como *Brain Training* causaron auténtico furor e "inspiraron" una avalancha de propuestas similares. Esta nueva jugada maestra de Nintendo consiguió que su nueva portátil se convirtiese también en una genial "herramienta" de aprendizaje para niños, e incluso como un regalo perfecto para los padres o abuelos.

se podía conseguir fácilmente por menos de 399€, fueron factores que lastraron fuertemente el despegue de una consola que, sin lugar a dudas, era un auténtico prodigio tecnológico, con enormes capacidades multimedia que le permitían, por ejemplo, reproducir películas en el novedoso formato Blu-Ray, pero que no fueron suficientes para que, en 2007, fuera siempre un paso por detrás de sus fuertes competidoras.

¿Quién no quiere una DS?

Todo lo contrario que a PS3 le sucedió a DS, que en esta época no solo siguió con su increíble ritmo de ventas, sino que además logró convertirse aún más en objeto de deseo de la mayoría de "jugones" habituales y, lo que era todavía más alucinante, de personas de toda edad, condición y relación con el mundo de los videojuegos. Sus nuevas propuestas, como *Brain Training* o *Animal Crossing*, unidas a anteriores pelotazos de la talla de *NintenDogs*, contribuyeron de forma decisiva a expandir los videojuegos entre un gran público que, gracias a otros fenómenos del momento, como Wii o *Guitar*



La gran potencia de PSP hizo posible que disfrutáramos de increíbles juegos portátiles.

avalancha de juegos bélicos

Una de las temáticas con más representación durante esta época de la revista fue la de los juegos basados en conflictos bélicos. En su mayoría, se trataron de títulos de acción en primera persona ambientados en la Primera o Segunda Guerra Mundial, pero también llegaron muchos otros con distintas propuestas "guerreras". Desde enfrentamientos menores, pero documentados históricamente, a batallas totalmente ficticias, los amantes de este género vivieron una verdadera época dorada en la que se hacía muy difícil seguir el ritmo al elevado número de títulos bélicos que llegaban a la gran mayoría de las plataformas.

Call of Duty o *Medal of Honor* fueron algunas de las sagas que estrenaron nuevas entregas.

Su elevado precio y reducido catálogo de salida lastró el despegue de PlayStation 3, al que también frenó la fortísima competencia de Xbox 360 y Wii

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La nueva bestia de Sony se hizo mucho de rogar, pero por fin el 23 de marzo de 2007 los compradores españoles pudimos hacernos con ella de forma oficial. Con un precio recomendado de 599€, PlayStation 3 incluía de serie una unidad Blu-Ray, disco duro de 60 GB, conectividad Wifi y retrocompatibilidad con los juegos de PS2. Ahora sí que sí... ¡ya estábamos todos!

Hero, cada vez mostraban más interés por unas "maquinitas" que, en algunos casos, les habían pasado siempre desapercibidas.

PSP, en muy buena forma

Pese a que competir con la que "estaba liando" DS era misión casi imposible, la portátil de Sony vivió una genial época durante 2006 y 2007, recibiendo muchos juegos de gran calidad, y el apoyo de incondicional de una parte de los "jugadores de siempre", que veían con reticencia como su ocio predilecto se iba poco a poco convirtiendo en un fenómeno de masas, una situación que empezó a popularizar términos que "dividían" a la comunidad de jugadores entre los "gamers", o jugones de toda la vida, y "casuals", aquellos que se iniciaban en el mundo de las consolas gracias a propuestas "de moda". Sea como fuere, el caso es que el tiempo ha demostrado que esta "casualización" del sector fue muy beneficiosa y que, en parte gracias a ella, los videojuegos por fin han adquirido el reconocimiento y la relevancia que siempre han merecido, ¿no os parece?

La guerra en todas sus variantes estuvo fuertemente representada en esta etapa. Algunos títulos estaban más enfocados a la acción pura y dura, mientras que otros apostaron por un planteamiento mucho más táctico y estatégico.



El sistema de combate recibió una profunda renovación para hacerlo más dinámico.



1 la fantasía se renueva
final fantasy XII



- COMPAÑÍA: **Square Enix**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **185**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

5 AÑOS DE DESARROLLO y un equipo de más de 100 personas fueron necesarias para dar forma al juego.

YASUMI MATSUNO, director inicial del juego, tuvo que abandonar el proyecto debido a problemas de salud.

La saga de rol más emblemática de Square nos regaló juegos inolvidables en PS2, consola que, en 2007, daba sus últimos coletazos de vida. Pero, antes de "irse" para siempre, demostró por qué era una máquina "de fantasía".

Final Fantasy se despidió de PS2 a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.


NOTICIAS
Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

PRÓXIMO LANZAMIEN

Hablamos c
rey de la fan

Yasumi Matsuno, el director de «Fi
estuvo en España, y nosotros aprove
para que nos contara nuevos dato

NUEVA FECHA–PS3 Y XBOX 360

La Cruzada espera

«Assassin's Creed» sufre un retraso y ya no llegará el próximo marzo.

NOTICIAS E

LA PSP MÁS DULCE

16 HC


NOVEDADES PlayStation 2
■ ROL ■ SQUARE ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento 23 de febrero


M. ÁNGEL SÁNCHEZ

PODEROSOS ALIADOS

NUEVA ERA DE FANTASÍA

FINAL FANTASY XII

LA AVENTURA FINAL

Para despedirse de PS2, la saga «Final Fantasy» se reinventa por completo y nos ofrece un juego espectacular, inédito y que supone la mejor entrega de la serie para la consola.

LA SAGA MÁS EMBLEMÁTICA DEL ROL vuelve con una nueva entrega que es a la vez clásica y atrevida. De hecho, «Final Fantasy XII» tiene un comienzo habitual: nos presenta a Vaan, un joven pícaro que vive del "trapicheo" en Dalmasca, la capital del reino de Ivalice (primer guiño a los fans: es el escenario del clásico «Final Fantasy Tactics»). Pero pronto vemos que las cosas van por nuevos derroteros: el prólogo de esta aventura, que a su vez sirve como tutorial, nos cuenta cómo se produjo la guerra de Dalmasca, en la que fue asesinado el hermano del protagonista.

Marcado por esta pérdida, Vaan quiere acabar con la dictadura de los Archadian, impuesta tras la muerte del rey. Por suerte, este héroe no va estar sólo en su cruzada, ya que son varios los guerreros que se alzan contra el nuevo imperio. A lo largo de esta sombría y madura historia, Vaan se topa con una serie de personajes llenos de matices, que le ayudan a él y a la princesa Ashe a recuperar la paz de Dalmasca y derrocar a los Archadian.

AL CONTRARIO QUE EN ENTREGAS PREVIAS, el grupo principal de protagonistas se reúne en las primeras horas del juego. Esto permite desarrollar a cada personaje y ofrecer una historia trufada de sorpresas, algunas bastante dramáticas, y que siempre mantiene en vilo al jugador.

El segundo acierto de esta reunión tan rápida es que no tardamos en familiarizarnos con la mecánica del juego, algo muy necesario, ya que «FF XII» destierra para siempre los combates aleatorios y por turnos de las entregas previas de PS2. Para empezar, nos movemos por entornos totalmente tridimensionales, con cámara libre y la posibilidad de explorarlos a nuestro antojo. Tal y como ocurría en «FF XI» (Xbox 360), en estos escenarios podemos ver a los enemigos en la distancia, y decidir si queremos o no atacarlos depende tan solo de si nos acercamos a ellos. En ese momento surgen dos líneas de contacto, desde los enemigos hasta nosotros y viceversa. Al entrar en combate elegimos la acción que va a realizar nuestro


VAAN
ESTE HÉROE DESCARADO recibe una lección de humildad a lo largo del juego, donde aprende el valor de la amistad y el coraje de los que buscan el bien.



Carreras de chocobos, encargos de cazarrecompensas. Las misiones extra eran muy variadas.

Square Enix consiguió **exprimir PlayStation 2 hasta sus límites,** obteniendo uno de los mejores apartados técnicos de la consola.

En la portada ya os lo decíamos: era el mejor juego de la historia para PS2

Publicamos una guía completa con todos los secretos de este fabuloso juego... ¡que eran muchos!

su paso por la revista

La notoriedad de *FFXII* fue enorme: varios reportajes exclusivos, un extenso análisis, la portada de un número que, además, incluía un póster del juego... ¡y hasta os ofrecimos su guía completa! ¡Impresionante!

nuestra nota

Final Fantasy XII puede presumir de tener una de las puntuaciones más elevadas de PS2 y de la historia de la revista. El exquisito mimo de Square Enix en todos los apartados de su obra se dejó notar en nuestro análisis, en el que solo "criticamos" la ausencia de doblaje.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL NUEVO ESTILO DE JUEGO**, audaz, sorprendente y lleno de posibilidades estratégicas.

■ **LA HISTORIA** es adulta, dramática, profunda... la mejor de la saga en muchos años.

lo peor

■ **HACERSE CON EL SISTEMA** de combate requiere paciencia y empeño. Abstenerse "nerviosillos".

■ **LA AUSENCIA DE DOBLAJE** al castellano. De haberlo tenido, sería un hito en los videojuegos.

alternativas

Los precedentes de la saga son también grandes juegos de PS2. «Final Fantasy X» es otra joya, imprescindible en cualquier "ludoteca" que se precie. Tuvo una continuación, «Final Fantasy X-2», más desenfadado. Square Enix es también responsable de otro gran juego, «Dragon Quest VIII», trepidante y lleno de posibilidades.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios en 3D son alucinantes, pero los personajes, que parecen casi humanos, suponen todo un hito en PS2. **98**

■ **SONIDO** Un nuevo estilo para la banda sonora de la saga, más épico y dramático. Tiene voces de actores conocidos, pero en inglés. **94**

■ **DURACIÓN** 150 horas, como resultado de sumar una aventura intensa y extensa a docenas de minijuegos, retos y secretos ocultos. **97**

■ **DIVERSIÓN** El nuevo sistema de combate supone todo un regalo a una aventura ya de por sí apasionante, capaz de llevarnos al éxtasis. **98**

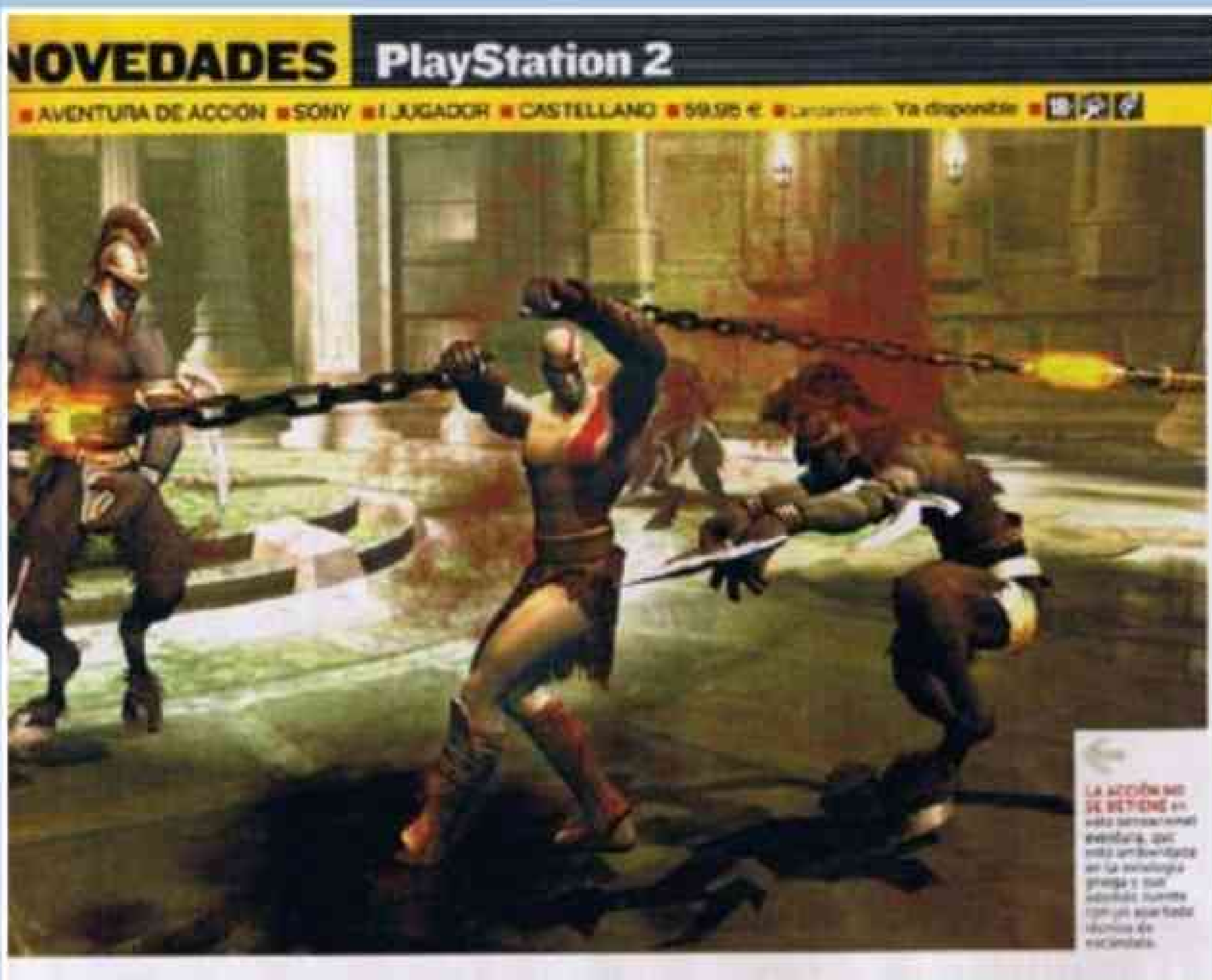
PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Lejos de conformarse con ofrecer "solo" una gran entrega, Square Enix se ha destapado con una auténtica maravilla, un juego que lleva a PlayStation 2 a sus más altas cimas. No solo se trata de un despliegue de impresionantes gráficos, infinidad de horas de juego, personajes inolvidables, una historia apasionante y cientos de secretos, sino que además estamos ante la entrega más revolucionaria de la saga, gracias sobre todo al giro en un aspecto tan crucial como los combates. Una obra maestra absolutamente imprescindible.


Los combates eran la base del juego y tenían un ritmo frenético.


El mismísimo Zeus se rindió ante el poder de Kratos, el Dios de la Guerra (y de PlayStation)




FURIA DE TITANES

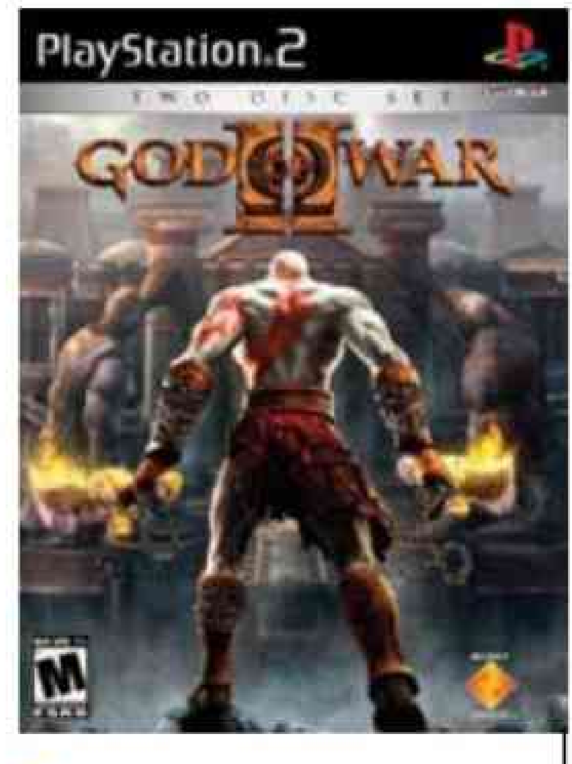
GOD OF WAR II

Ni siquiera el dios de la guerra está preparado para superar las pruebas de proporciones épicas que le esperan a Kratos en su regreso a PS2. ¿Estáis dispuestos a echarle una mano?

su paso por la revista

La penetrante mirada de Kratos en la portada que le dedicamos a *GOW II* fue uno de los puntos álgidos de una cobertura muy extensa, y en la que no faltaron todo tipo de reportajes, noticias... y hasta alguna polémica.

2 el azote de kratos
god of war 2



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PlayStation 2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **188**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

TIENE SU PROPIA NOVELA OFICIAL, que fue escrita por Robert E. Vanderman y publicada en 2013.

UNA CABRA DEGOLLADA y chicas sin ropa "ambientaron" un evento de promoción de Sony en UK. ¡La que se lió!

Kratos ya nos dejó boquiabiertos con su primer juego, pero esta secuela consiguió que muchos de nosotros nos pasáramos a una nueva religión: la del Dios de la Guerra.

Kratos volvió al mundo de los mortales para enfrentarse al mismísimo Zeus en un brutal (en todos los sentidos) título de acción. Tomando como base principal el esquema de su primer juego, el Dios de la Guerra hizo temblar los cimientos de PS2 gracias a unos combates con más posibilidades que nunca, nuevos e increíbles poderes, como las Alas de Ícaro, y unos puzles tan variados como ingeniosos. A todo ello se sumó el enorme carisma del protagonista y de muchos de sus enemigos finales, quienes -además- lucieron de forma magistral gracias a una de las mejores direcciones artísticas de la historia de PlayStation 2. ¿El resultado? Un auténtico jarabe (de palo) de dioses...



Kratos, el incansable espartano, consolidó su leyenda gracias a este juegazo.

nuestra nota

Como podéis ver en el cuadro de valoración del análisis original, la nueva aventura del espartano nos cautivó sin remedio, obteniendo una puntuación de auténtico escándalo.



La mitología griega era la base de este universo de monstruos y dioses

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL RITMO DE JUEGO**, gracias a la combinación de combates, puzles y un argumento "titánico".
- **EL NIVEL TÉCNICO**, tanto en lo que se refiere a gráficos como a la música o al control, es insuperable.

lo peor

- **NO ES UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS**, ya que contiene grandes dosis de violencia.
- **LA COMPLICACIÓN DE ALGUNOS SALTOS**, la única pega del sistema de cámaras fijas.

alternativas

El primer «God of War», que se acaba de estrenar en la serie Platinum, es todavía una de las mejores aventuras que hay en PS2. En un estilo similar podéis encontrar «Devil May Cry 3», «Prince of Persia 3» o el estupendo «Shadow of the Colossus», aunque ninguno de ellos está a la altura del magistral «God of War II».

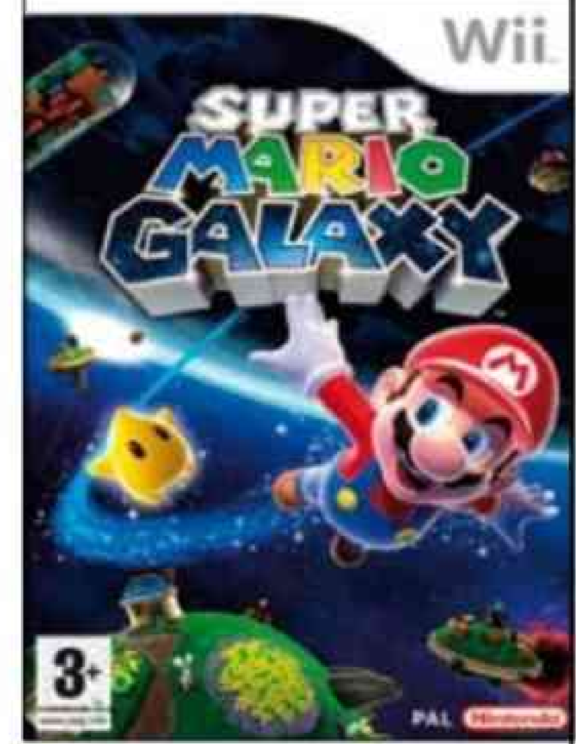
GRÁFICOS Nunca habíais visto unos enemigos tan grandes y detallados, ni escenarios tan exóticos, ni un protagonista tan bien animado.	99
SONIDO La banda sonora épica, los grandes efectos de sonido y uno de los mejores doblajes al castellano nos trasladan a la antigua Grecia.	96
DURACIÓN El juego supera las 12 horas y cuenta con interesantes extras. Además, estaréis encantados de repetirlo un par de veces.	92
DIVERSIÓN Las peleas son tan intensas que os harán saltar, los puzles están diseñados con inteligencia y el argumento es sobresaliente.	98
PUNTUACIÓN FINAL	**98**

valoración

Si el primer «God of War» nos sorprendió por sus niveles de acción sin descanso y su excepcional apartado técnico, esta secuela [illegible]. Las nuevas habilidades de Kratos, los niveles a lomos del Pegaso o la inclusión de elementos únicos, como los puzles temporales, acompañan a los mejores combates que hemos librado nunca en PS2. El resultado es un juego soberbio, en el que cada nivel es mejor que el anterior. Una obra maestra que consigue sacarle el máximo partido a la consola.

3 mario, ¡eres es de otro planeta!

super mario galaxy



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **195**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA IDEA "NACIÓ" tras "Mario 128", la demo técnica de GameCube que Nintendo utilizó en el año 2000.

A MAHITO YOKOTA, el compositor musical, le costó tanto dar con el estilo... ¡que casi abandona el trabajo!

Hay personajes que nunca defraudan... y luego, por encima de ellos, está Mario, al que en esta ocasión se le ocurrió cambiar de galaxia para demostrar lo "galáctico" que era. ¡Y vaya si lo hizo!

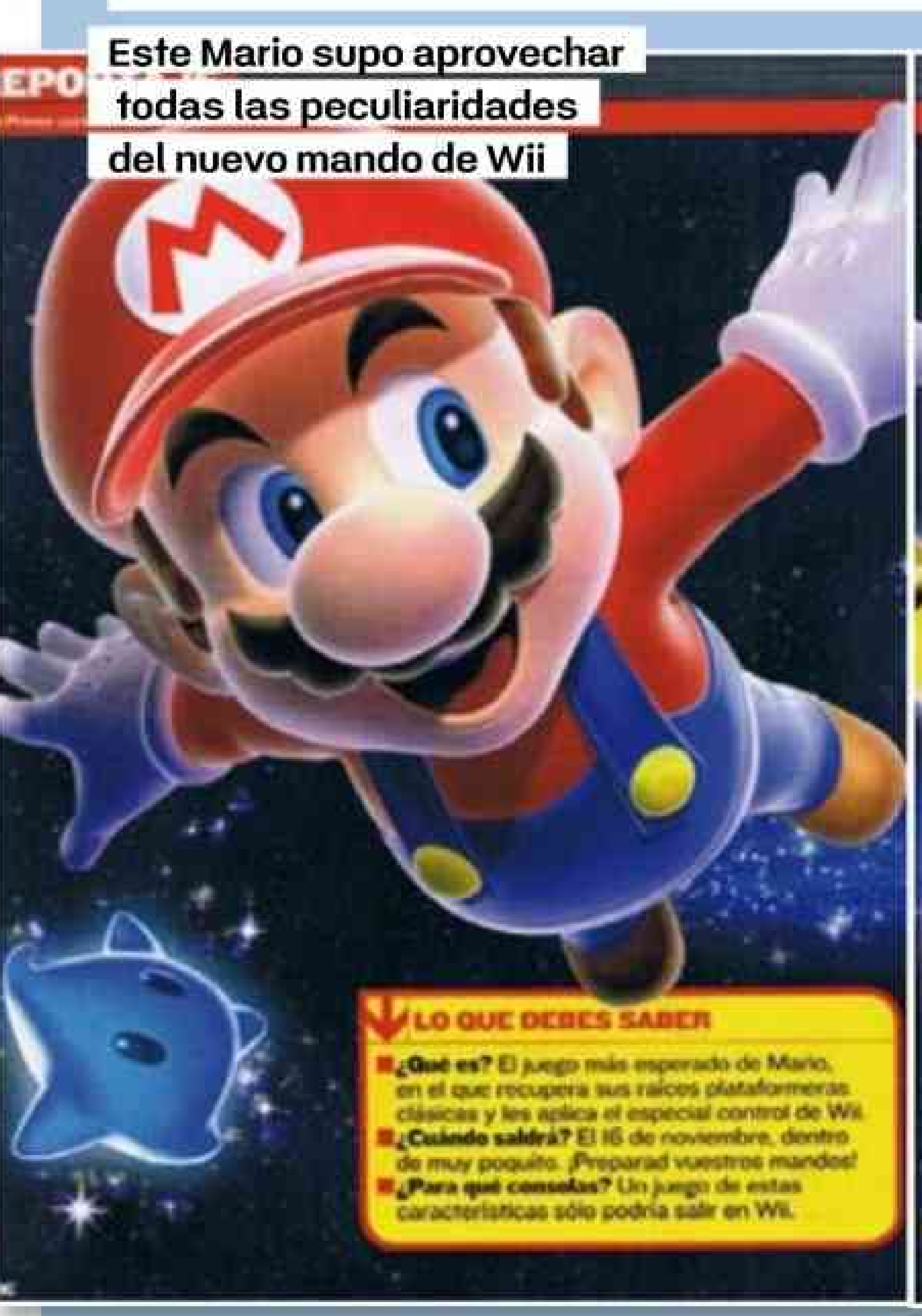
Mario dio un empujón a Wii y la lanzó muy, muy alto... concretamente hasta el espacio exterior, donde se desarrollaba la nueva aventura del fontanero, que contaba como principal novedad con la posibilidad de visitar diferentes planetas, que se agrupaban en galaxias, y que, además de ser de lo más variopinto, escondían bajo su atmósfera unos niveles "made in Mario" con un diseño espectacular. Así, y aprovechando las nuevas características del mando de Wii, el héroe de Nintendo se marcó un divertidísimo juego de plataformas que, si bien no fue tan revolucionario como en su día lo fue *Super Mario 64*, sí que consiguió innovar y aportar una gran frescura a un género que el bigotudo siempre había demostrado dominar a la perfección. Una vez más, Nintendo y Mario lograron lo que parecía imposible... ¡y nosotros encantados, como siempre!



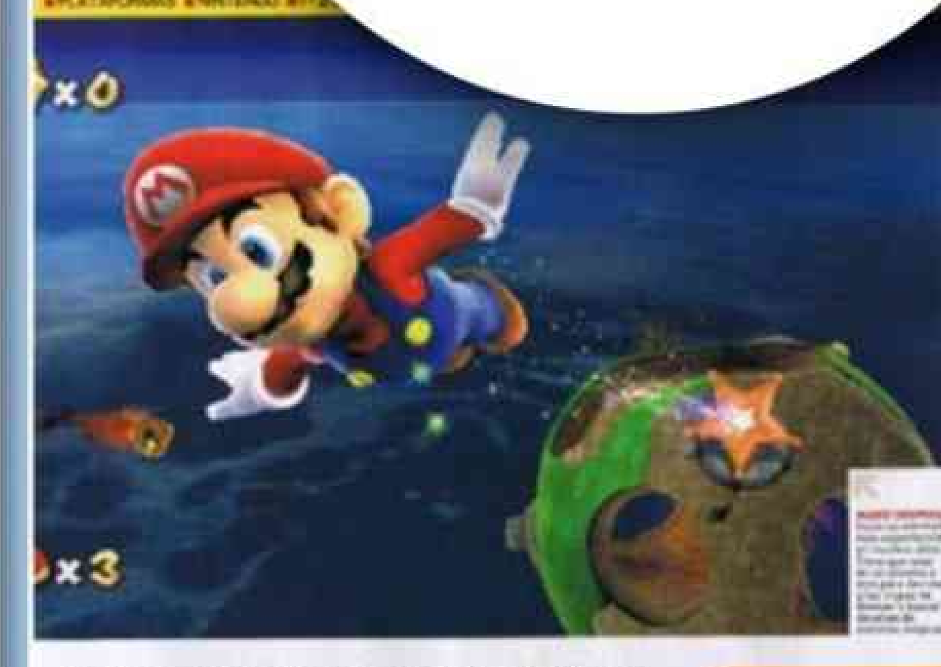
su paso por la revista

La llegada de un nuevo Mario siempre pone patas arriba a nuestra redacción, y *Super Mario Galaxy* no fue una excepción, por lo que las páginas que le dedicamos desde su anuncio se cuentan por decenas.

Este Mario supo aprovechar todas las peculiaridades del nuevo mando de Wii













El diseño de los niveles era increíble, pero lo mejor eran las posibilidades que ofrecían.

Mario no dudó un segundo en salir al espacio exterior para buscar estrellas.



nuestra nota

Originalidad, frescura, momentos divertidos... pero, sobre todo, diversión a raudales. Todo esto y mucho más nos transmitió la nueva aventura de Mario, a la que dimos un merecido sobresaliente.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA JUGABILIDAD** es única y atractiva para cualquiera. El juego es sorprendentemente accesible.
- **LO IMAGINATIVO** de cada nivel, los enemigos, los retos... Se juega con una sonrisa de principio a fin.

lo peor

- **EL MULTIJUGADOR** es anecdótico. No interesa a medio plazo.
- **UN PAR DE PROBLEMAS DE CÁMARA**, que impiden ver ciertos detalles. Pero esto pasa en contadísimos momentos, ¿eh?

alternativas

Lo que más se le acerca es «Super Paper Mario», que también protagoniza el fontanero. Aunque está muy bien no es tan divertido, completo y largo. Ojo también a «Crash: Lucha de Titanes». Mucho más lejos quedan «Sonic y los Anillos Secretos» o «Super Monkey Ball». Pero antes que ninguno, haceos con «Mario Galaxy».

- **GRÁFICOS** Las animaciones de los personajes y los efectos superan a los de «Mario Sunshine» (GC). Un derroche de imaginación y color. **95**
- **SONIDO** Una mezcla de melodías clásicas y nuevas (más emotivas), todo ello orquestado y con efectos dinámicos. Efectos y voces, los de siempre. **92**
- **DURACIÓN** Si vais "a saco", podéis llegar al primer final del juego en algo más de 12 horas. Pero ganar las 120 estrellas os llevará semanas. **96**
- **DIVERSIÓN** Aunque parezca increíble en un plataformas, hay situaciones novedosas con un control suavísimo. No podréis parar de jugar. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Lo increíble del juego no es que sea divertidísimo. Eso es típico de Mario. Lo sorprendente es que estos genios hayan innovado en un género tan veterano como las plataformas y nos hayan tapado a unos "viejos zorros" como nosotros. Con este juego nunca paras de reírte ante las ocurrencias de cada nivel, pero a la vez intuyes la forma de superarlo, todo gracias a unos diseños de escenario magníficos y una variedad ejemplar. No es tan rompedor como lo fue «Super Mario 64», pero roza su marca.

joyas de la época 2006-2007





La exploración volvió a ser clave en el desarrollo. Y hacerlo era una auténtica delicia para los sentidos.















su paso por la revista

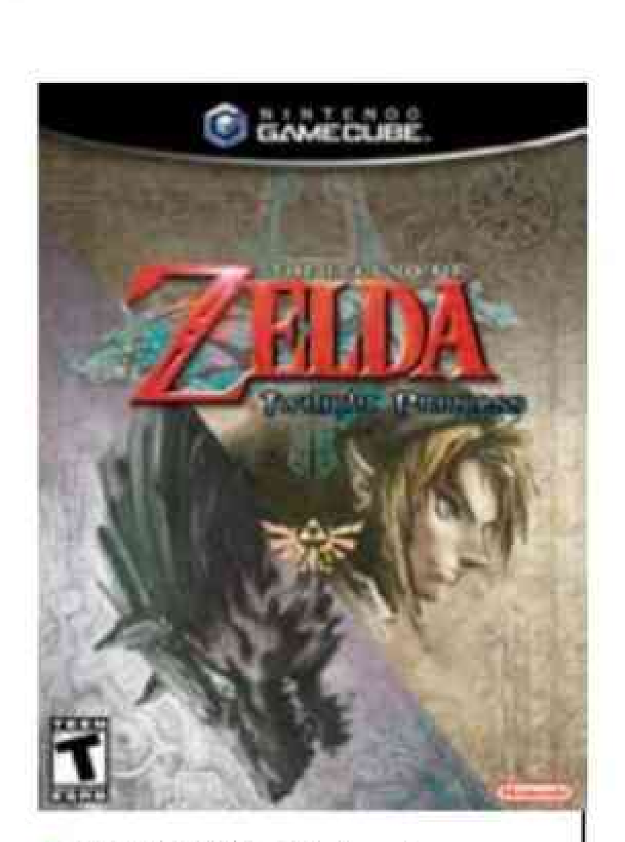
Los continuos retrasos y cambios del juego hicieron que os habláramos de él durante muchísimos meses. Bueno, eso y que se trataba de una nueva entrega de *Zelda*. ¡Y pocas cosas nos emocionan tanto!

4 librando a hyrule de las sombras

zelda twilight princess

Tras varios años de retraso, con cambio de plataforma incluido, Link regresó por fin a Hyrule para salvar a sus habitantes... ¡y para dejarnos totalmente alucinados!

La búsqueda de la princesa Zelda alcanzó unas cotas de épica e inmersión nunca antes vistas gracias esta maravillosa aventura, en la que Link debía recorrer Hyrule y su oscura dimensión alternativa: el Reino Crepuscular. Los elementos clásicos de la saga, como los combates en peligrosas mazmorras o los diálogos en diferentes aldeas, se fusionaron con atractivas novedades, como la posibilidad de convertir al Hyliano en lobo o los numerosos minijuegos, que nos permitían pescar o disputar combates de sumo, y que aprovechaban a la perfección las novedosas características del control de movimiento, en el caso de que tuviéramos la versión para Wii. ¡Una verdadera obra maestra!



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii/ GC**
- AÑO: **2006**
- Nº DE LA REVISTA: **185**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

SE CREÓ PARA GAMECUBE, pero al final del desarrollo Nintendo hizo también la adaptación para Wii.

LINK ES ZURDO en la versión para GameCube, pero diestro en la de Wii. Se hizo para facilitar el control con Wiimote.



Midna, la sombra que acompañaba a Link, le permitía también convertirse en lobo.

nuestra nota

La versión para Wii recibió un 95, mientras que la de GameCube obtuvo un 97. Ambas son geniales, pero tuvimos en cuenta la "juventud" de Wii, de la que confiábamos en que daría mucho más.



Fue una de las últimas grandes aventuras que pudimos jugar en nuestra querida Game Cube.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO** ha tocado el techo de esta consola. El juego más espectacular de GC.
- **ARGUMENTO, RITMO Y PERSONAJES** consiguen atraparnos en un mundo de fantasía.

lo peor

- **HA TARDADO MUCHO EN APARECER,** y además llegará a las tiendas de manera muy limitada.
- **NO ES MUY ORIGINAL,** y las mazmorras os sonarán si habéis jugado a «Ocarina of Time».

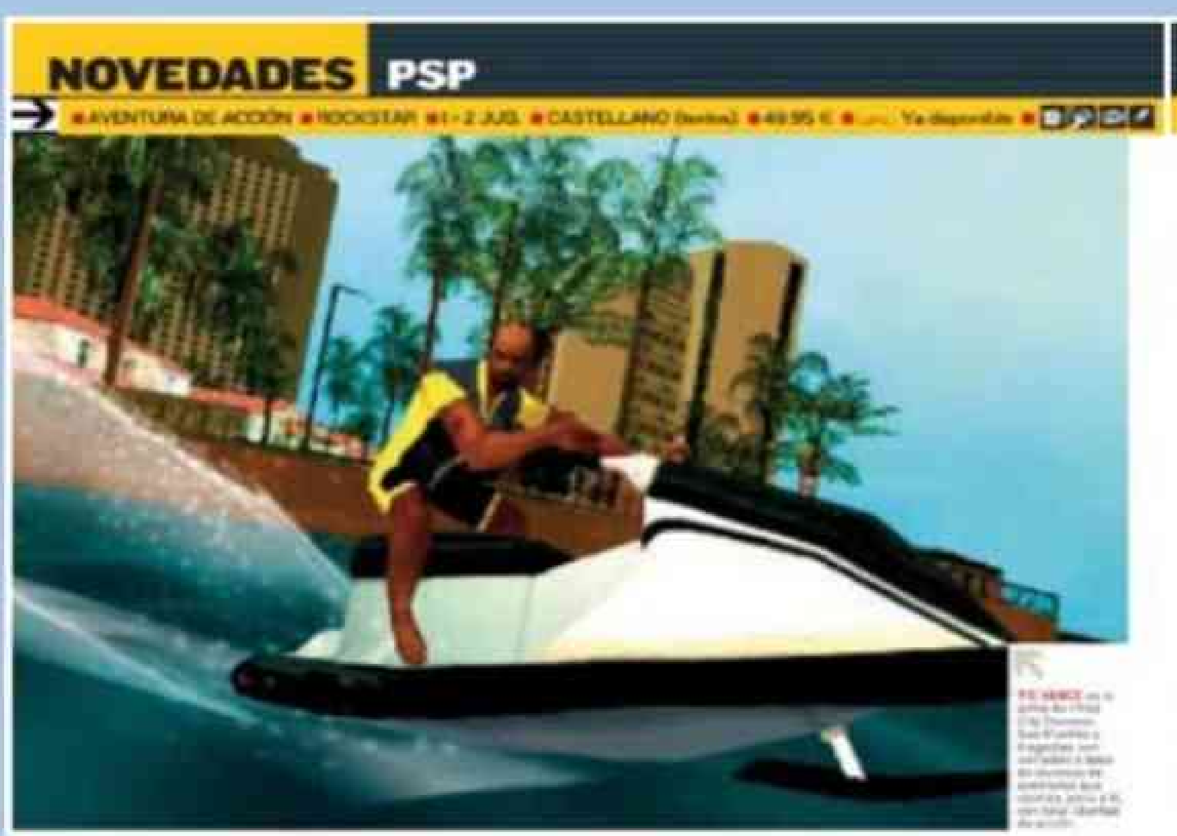
alternativas

El anterior **«Zelda, The Wind Waker»** resultaba más original, aunque no era tan emocionante ni contaba con la estupenda realización de éste. En la misma línea, GameCube también cuenta con **«Dinosaur Planet»**, un título que apareció en los primeros meses de vida de la consola y que, todavía hoy, resulta impresionante.

GRÁFICOS	Vuelve al estilo realista de «Ocarina of Time», más detallado y con un sensacional diseño de escenarios.	95
SONIDO	No tiene voces, aunque la banda sonora clásica de la saga suena como nunca. Los efectos también cumplen lo que se les pide.	85
DURACIÓN	La historia principal ronda las 50 horas, aunque cuenta con secretos y minijuegos que aumentan todavía más su duración.	95
DIVERSIÓN	Emocionantes combates, puzles y un argumento de leyenda se combinan con maestría en un desarrollo que nunca olvidaréis.	98
PUNTUACIÓN FINAL		**97**

valoración

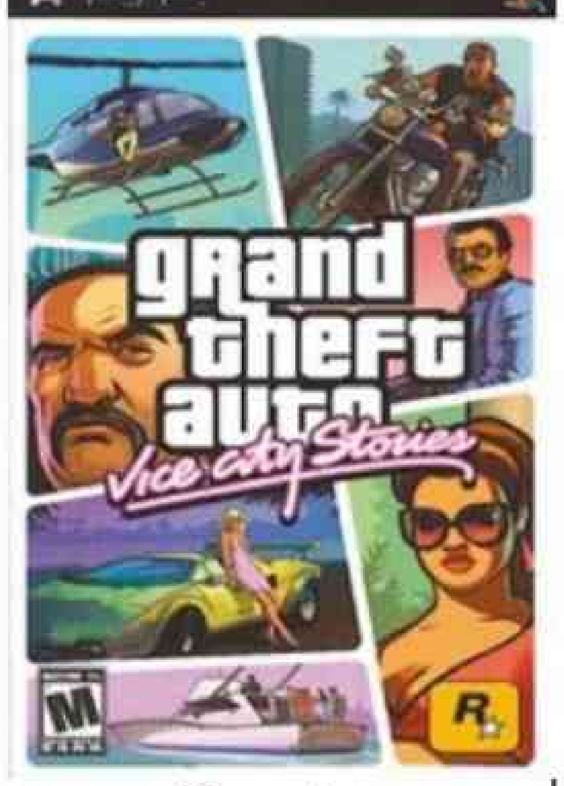
Después de haber disfrutado la excelente versión de Wii, recibimos con los brazos abiertos el juego de GC, un título que resulta idéntico al anterior en todos sus aspectos, pero que cuenta con un control (con el mando "tradicional") mayor ajustado. El sorprendente argumento, cargado de secuencias emotivas, los personajes secundarios y la enorme cantidad de minijuegos y secretos que encierra os harán soñar despiertos mientras recorréis las praderas de Hyrule. Sin duda, una obra maestra.



su paso por la revista

GTA Vice City Stories nos demostró las posibilidades que tenia nuestra PSP. Escenarios espectaculares y una libertad de juego increíbles llamaron la atención en nuestros análisis del juego.

5 corrupción de bolsillo
gta vice city stories



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PSP**
- AÑO: **2006**
- Nº DE LA REVISTA: **182**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

ES EL TERCER JUEGO más vendido de la historia de PSP. La primera posición es para GTA Liberty City Stories.

PHIL COLLINS, el artista británico, tenía un papel en el juego. ¡Hacía de sí mismo!

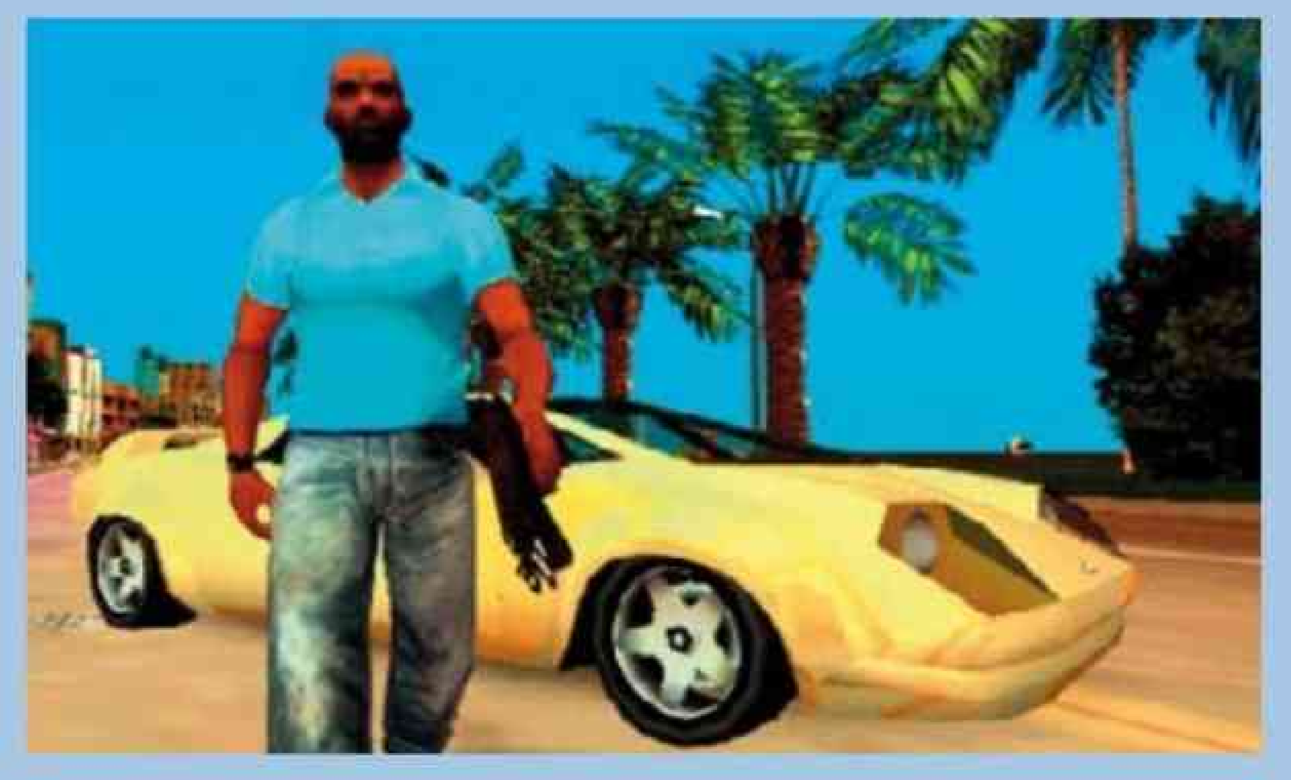
La fórmula *Grand Theft Auto* le cogió la medida a PSP y estrenó un nuevo juego aún más grande, completo y espectacular que el primero que salió para la consola portátil de Sony. ¡Bienvenidos a la ciudad del vicio!

Tras el éxito de Liberty City Stories, PSP volvió a cubrirse de luces de neón para alumbrar a la nueva entrega de *GTA*, ambientada en esta ocasión en *Vice City*, una particular versión de Miami en los años 80. Vic Vance, el protagonista, se desenvolvía como pez en el agua en esta corrupta ciudad, y nos acompañaba a lo largo de variadas misiones repletas de tiroteos, persecuciones policiales y con el políticamente incorrecto sentido del humor habitual. Entre "trabajito" y "trabajito", la gran sensación de libertad que nos proporcionaba perdernos por las calles de *Vice City* mientras jugábamos al golf, echábamos carreras de quads o, simplemente, causábamos el caos, convirtieron al título de Rockstar en uno de los mejores juegos del catálogo de la portátil de Sony, que demostró una vez más ser una máquina con unas capacidades alucinantes.



nuestra nota

La falta de originalidad de algunas misiones fue el único punto negativo que destacamos en nuestro análisis, en el que todas las puntuaciones alcanzaron un altísimo nivel. ¡Todo un juegazo!



Conducir intoxicado, hacer de chófer para un anciano, o actuar en una película de terror eran algunas de las misiones de esta aventura



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL GRAN NIVEL TÉCNICO** alcanzado, digno de tutearse con muchos juegos de PS2.
- **EL ARGUMENTO** ata cabos con otras entregas de la saga, y además es más serio que los anteriores.

lo peor

- **LOS PROBLEMAS CON LAS TEXTURAS** al ir muy rápidos. Por suerte, son poco habituales.
- **ALGUNOS ESQUEMAS DE MISIONES** están ya muy trillados de entregas anteriores.

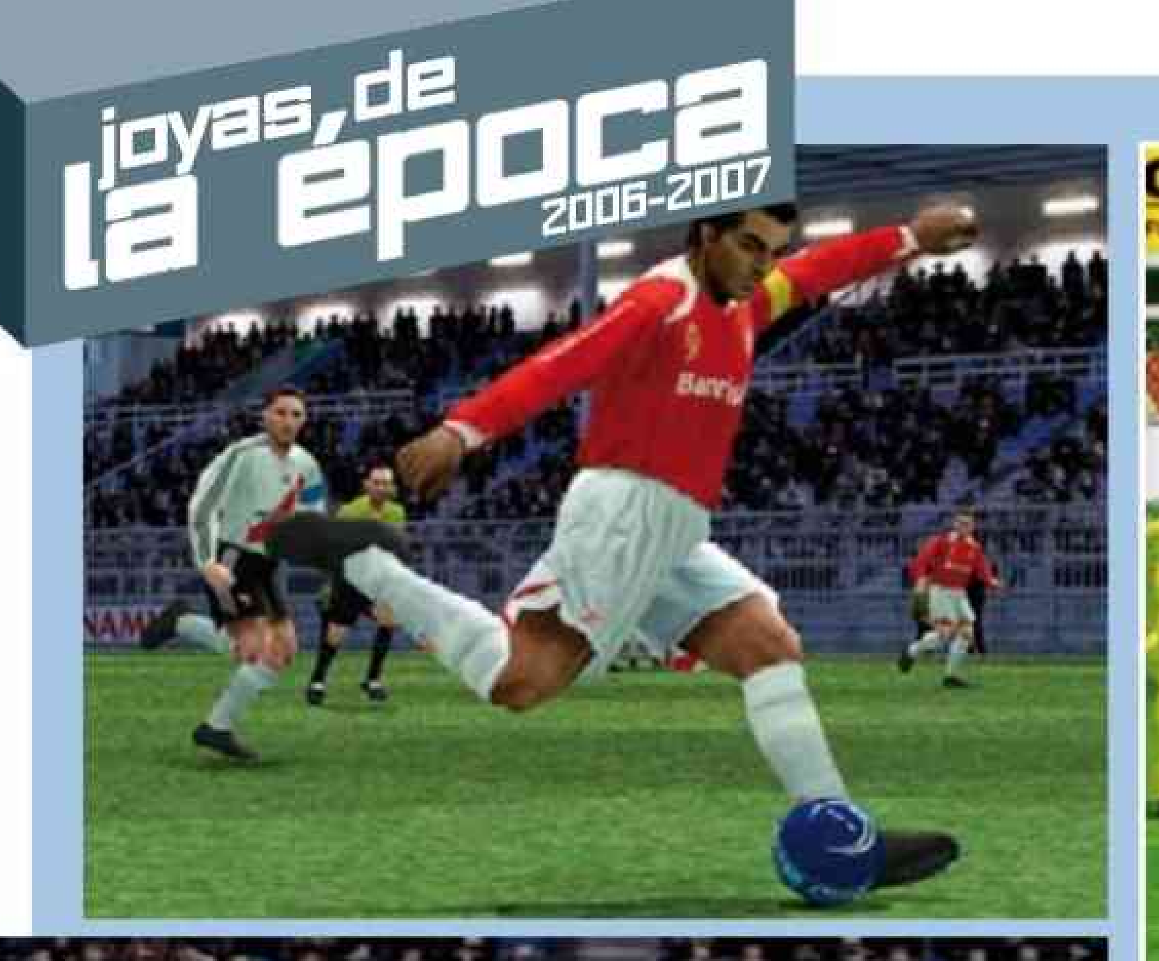
alternativas

«Liberty City Stories» es un juego de apenas un año de diferencia, menos ambicioso, pero igual de divertido. Hace poco disfrutamos de la versión portátil de «El Padrino», de desarrollo similar, pero limitado con respecto a PS2. Por variedad y calidad os recomendamos otro tipo de aventura, el reciente «Tomb Raider Legend».

GRÁFICOS El espectacular motor supera a su predecesor en todos los aspectos, y ofrece casi el mayor espectáculo visto por ahora en PSP.	94
SONIDO Emisoras de radio con canciones de todo estilo, de los 80 eso sí. También hay divertidos anuncios y diálogos, todos en inglés.	93
DURACIÓN Las misiones principales os llevarán más de 30 horas, pero para conseguir el 100% necesitaréis más tiempo para exprimirlo.	92
DIVERSIÓN Una aventura estupenda, cientos de secretos y retos para descubrir, un buen argumento y divertidos modos multijugador.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

valoración

Aunque estemos en época de cambios, hay fórmulas magistrales que siempre funcionan. Rockstar la ha destilado en su saga «GTA», y ha conseguido que PSP ofrezca una experiencia a la altura (y en ocasiones superior) a las entregas anteriores. «Vice City Stories» es esa clase de juego que te tiene pensando en él continuamente, deseando descubrir la próxima sorpresa. Como sorpresa ha sido su argumento, algo más serio que los anteriores, para darle más "chispa" a esta gran aventura.





La recreación de los rostros y gestos de los futbolistas más famosos estaba muy conseguida.



NOVEDADES PlayStation 2

¡VIVA EL "JOGO BONITO"!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Los centrocampistas están desbordados, los defensas no dejan de achicar balones y a los porteros les faltan brazos para salvar tantos goles. Está claro: el fútbol ha vuelto, y con más fuerza que nunca.

FÚTBOL CON NUEVOS AIRES

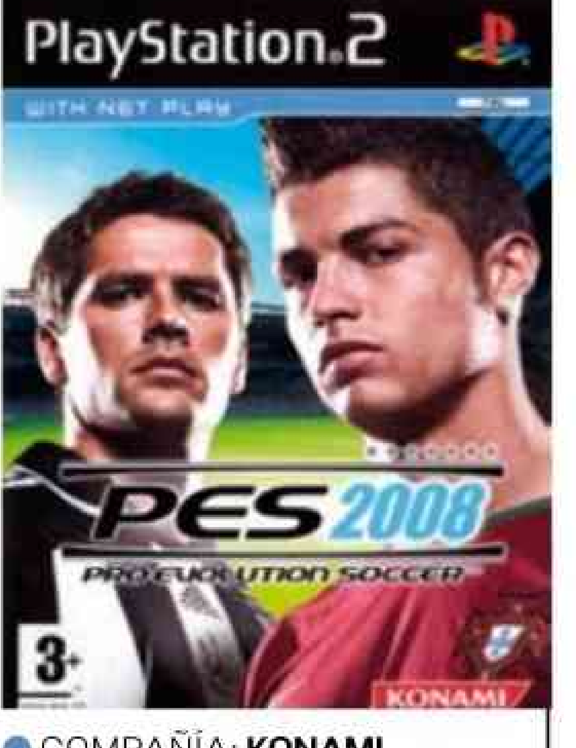
CRISTIANO RONALDO

su paso por la revista

PES era la serie futbolística predilecta de muchos de nuestros lectores, por lo que cada nueva entrega se convertía en noticia de primera plana. Esta nueva edición también recibió una gran cobertura.

6 un jugador muy experimentado

pes 2008



- COMPAÑÍA: **KONAMI**
- CONSOLA: **PLAYSTATION 2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **193**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

CRISTIANO RONALDO y Michael Owen protagonizaron la portada, y ambos han jugado en el Real Madrid.

LA VERSIÓN PARA PS3 Y 360 salió al mismo tiempo, pero su nota en nuestra revista fue mucho más baja: un 91.

Pro Evolution Soccer 2 y PlayStation 2 formaron un equipo imparable durante toda su carrera, y la "veteranía" de la consola de Sony permitió acoger a una de las mejores entregas de la serie futbolística.

Mantener la primera posición en la tabla, después de superar a *FIFA* en ventas durante la anterior temporada, era el objetivo principal de Konami con la nueva edición de *Pro Evolution Soccer* para PS2. Lejos de apostar por una revolución completa, los nipones mantuvieron la sólida base existente y le añadieron 2 nuevos modos de juego, una física mejorada del balón y un renovado sistema de Inteligencia Artificial, llamado "Teamvision", el cual hacía que los rivales "aprendieran" de nuestras jugadas para contrarrestarlas con más acierto. Estos ligeros retoques convirtieron a *PES 2008* en un uno de los mejores simuladores de fútbol creados hasta la fecha en cualquier consola.

HOBBY CONSOLAS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • PSP • NINTENDO DS • GAMEBOY ADVANCE

EXCLUSIVA! PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Y FIFA 08 PS3 360 Y PS2

¡LLEGA HALO 3!

PRIMER CONTACTO ZELDA DS

nuestra nota

PES 2008 para PS2 tiene el honor de ser la entrega de la saga que mejor nota ha recibido en Hobby Consolas. Su increíble capacidad de diversión y realismo (para la época) le llevaron a lo más alto.

Un jovencísimo Cristiano Ronaldo, junto a Didier Drogba, Michael Owen, Steven Gerrard o Gianluigi Buffon, fueron la imagen de aquel año

NOVEDADES PlayStation 2

UN FÚTBOL MUY REAL

LA HORA DE LOS BANQUILLOS

MICHAEL OWEN

Tirarse de la camiseta, hacer un piscinazo, regates que despiertan "OOOHS" de admiración en el público fueron nuevos movimientos de este *PES*.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LA SIMULACIÓN sigue siendo una auténtica delicia. Resulta complicado mejorar su estilo.
- LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO nos permiten exprimir todavía más sus posibilidades.

lo peor

- LAS LICENCIAS siguen dejando que desear, pues hay ligas en las que sólo un par de equipos son reales.
- TIENE POCAS MEJORAS GRÁFICAS. Eso sí, son tan buenos como los del año pasado.

alternativas

Este año, la guerra entre «Pro» y «FIFA» sigue estando muy igualada. Las mayores virtudes de «FIFA 08» son, como de costumbre, sus innumerables equipos y su sinfín de modos de juego. Además su apartado gráfico es equiparable al de «PES 2008», aunque el estilo de juego de este último suele gustar mucho entre el público.

GRÁFICOS	Salvo el retocado movimiento del balón y algunos rostros, apenas presenta novedades, pero ya el año pasado era de nota.	94
SONIDO	Los comentarios de Julio Maldonado y la inclusión de música de grupos reales durante los menús es todo un acierto.	90
DURACIÓN	Los modos "Comunidad" y "Gira Mundial" nos dan más opciones de pasarlo en grande, y la Liga Máster sigue pegando fuerte.	96
DIVERSIÓN	El gran punto fuerte del juego. Los partidos individuales son aún más realistas y competidos gracias a la inclusión del "Teamvision".	97

PUNTUACIÓN FINAL **97**

valoración

Nunca dejaremos de sorprendernos de cómo los japoneses, con sus "limitaciones" futbolísticas, son capaces de plasmar tan bien el espíritu de este deporte. Y es que «PES 2008» vuelve a convertirse en un juego de prueba obligada para cualquier futbolero. Pese al nuevo tirón de orejas que le damos a Konami por el tema de las licencias, lo cierto es que los partidos resultan más reales que nunca gracias a la nueva IA, y los nuevos modos de juego abren más posibilidades de disfrutar.



NOTICIAS

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

PRÓXIMO LANZAMIENTO-XBOX 360

Vía libre al Jefe Maestro

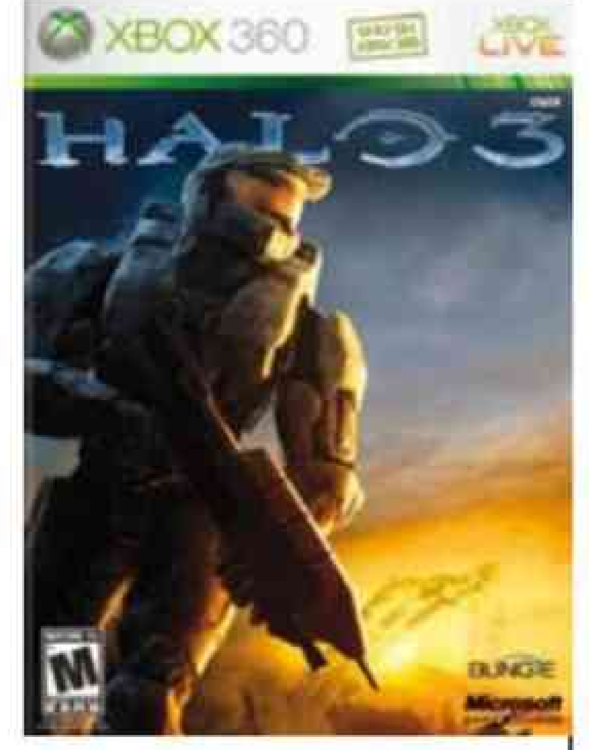
La expectación por «Halo 3» se dispara después de que sus creadores ofrezcan los primeros datos del modo multijugador y "estrenen" un nuevo trailer.

su paso por la revista

Comprobar cómo luciría *Halo* en Xbox 360 era uno de nuestros mayores deseos, por lo que no escatimamos en contenidos; noticias, reportajes, análisis y hasta una completa guía de armas y vehículos. ¡No faltó nada!

Lo pasamos bomba con el modo multijugador, podías jugar partidas de hasta ¡16 jugadores!

7 diversión galáctica halo 3



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: 2007
- Nº DE LA REVISTA: **193**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

CARLOS LÓPEZ ("Clopezi Spain) fue el ganador de un concurso de Microsoft. ¿El premio? ¡Poner su voz a algunos soldados del juego!

BILL GATES vendió en persona la primera copia oficial de *Halo 3* a un jugador de Washington.

La saga más emblemática de Xbox dio un paso más en su escala evolutiva, trasladando su rico universo a una consola con una potencia descomunal.

El estreno de Halo en Xbox 360 no pudo ser más espectacular. Tras muchos meses de espera, el Jefe Maestro irrumpió en la nueva consola de Microsoft y golpeó al Covenant con más contundencia que nunca. Con una campaña épica y divertidísima, aunque algo corta, que potenciaba todos los elementos de los anteriores juegos hasta límites insospechados, el plato fuerte de esta tercera parte recayó en un increíble modo multijugador, que -gracias a las características técnicas de Xbox 360- nos hizo disfrutar como nunca en consola de unos combates en línea muy equilibrados, frenéticos y repletos de posibilidades. ¡Viva el Jefe!



La espectacularidad de las secuencias era tremenda.



Publicamos una guía completa para sacarle todo el jugo a este juegazo





nuestra nota

Halo 3 supuso una nueva confirmación de que Xbox 360 estaba destinada a hacer historia. Un juego sobresaliente para una consola inolvidable y que contribuyó a redefinir la industria.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MULTIJUGADOR.** El mejor que hemos probado. Completísimo, equilibrado y muy, muy divertido.

■ **LA AMBIENTACIÓN.** El sonido, la escenas de corte y el diseño de niveles nos meten en la piel del Jefe.

lo peor

■ **LA CAMPAÑA ES CORTA...** o no tan larga como nos gustaría. Nos quedamos con ganas de más.

■ **LOS GRÁFICOS A VECES:** hay escenarios vacíos o con texturas simples, pero la media es muy buena.

alternativas

«Prey» y sobre todo «Bioshock» son magníficas propuestas dentro del género, pero «Halo 3» queda por delante por sus posibilidades de juego y su estupendo modo multijugador. Si lo que queréis es buena acción en tercera persona podéis probar con «Stranglehold», que comentamos este mismo mes, o el genial «Gears of War».

■ **GRÁFICOS** Efectos, escenas y vehículos son sensacionales (atención a las descomunales naves), pero los escenarios están algo vacíos. **92**

■ **SONIDO** La música es épica a más no poder y va acompañada de impactantes efectos. Las voces en castellano, variadísimas y convincentes. **96**

■ **DURACIÓN** El modo Campaña no alcanza las 15 horas, pero el multijugador tiene tal cantidad de posibilidades que se hace casi eterno. **95**

■ **DIVERSIÓN** Jugando en modo individual protagonizamos momentos impresionantes, pero con los colegas es diversión continua. Incontestable. **96**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Con un juego tan esperado es difícil ser objetivo. Pero si nos ceñimos a los hechos, encontramos la respuesta: tiene momentos sorprendentes gráficamente, el sonido es digno de la mejor película, hay una enorme variedad de armas y vehículos... Es verdad que el modo Campaña es algo corto y repite escenas de la primera parte, pero mientras dura es variado e intenso. Sólo con eso ya sería brillante, pero el multiplayer es tan bueno y variado que sube varios puntos la nota. No hay nada mejor en 360.



El control táctil hizo posible introducir muchas novedades en el desarrolllo.





8 zelda phantom hourglass

Link "tocó" el cielo en su nueva aventura, totalmente jugable a través de la pantalla táctil de NDS,

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **NDS**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **194**
- NOTA: **96**

La doble pantalla de DS se vistió de gala para recibir a Link, el héroe de *Zelda*. El nuevo control táctil permitió a Nintendo añadir puzles más elaborados, en los que podíamos escribir, y divertidos minijuegos a la clásica mecánica de la saga, que -también en esta ocasión- nos conquistó gracias su genial mezcla de combates y exploración por las tierras de Hyrule... ¡y por sus mares! ya que, como en *The Wind Waker*, un precioso barquito era uno de nuestros mejores aliados.

su paso por la revista

Nintendo prometió una revolución en la saga gracias a las características de NDS. Y nosotros les creímos ciegamente, lo que hizo que no le perdiéramos de vista.


NOVEDADES Nintendo DS

EL PODER DE LA ESCRITURA

EL HÉROE Y EL MAR

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

UN HÉROE DE LEYENDA

LINK

¡OJO AL DATO!

ESTE NUEVO «ZELDA» VA A APROVECHAR AL CIEN POR CIEN LA PANTALLA TÁCTIL DE DS

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	alternativas		valoración
		GRÁFICOS	96
		SONIDO	94
		DURACIÓN	95
lo peor		DIVERSIÓN	97
		PUNTUACIÓN FINAL	96

La opción "duelo" permitía batallas Wi-Fi para dos jugadores

nuestra nota

Por méritos propios, la aventura de Link se hizo con una de las mayores puntuaciones de DS hasta ese momento.

9 fifa 08



- COMPAÑÍA: **Electronic Arts**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2007**
- Nº DE LA REVISTA: **193**
- NOTA: **96**

El fútbol al más alto nivel regresó a PS2 gracias a la nueva edición del "Dream Team" de Electronic Arts.

FIFA se renovó un año más y "colgó" al área un simulador espectacular, realista y con un abrumador número de licencias. Entre sus novedades, destacaron el Modo Conviértete en Profesional, que nos instaba a crear un futbolista desde cero, y un mejorado sistema de tiro y regates. Desde luego, todo un golazo de Electronic Arts que, como no podía ser de otra manera, cantaron su dúo de comentaristas: Manolo Lama y Paco González.


NOVEDADES PlayStation 2

FÚTBOL ES FÚTBOL

FIFA 08

Galácticos que dejan de serlo, entrenadores cesados, equipos históricos que bajan a segunda... lo único que no cambia en el fútbol es esta saga, que sigue tan completa como siempre.

su paso por la revista

Sus cifras eran de locura: más de 15.000 jugadores reales y 30 ligas hicieron de este *FIFA* uno de nuestros favoritos. ¡Toda la magia del fútbol cabía en un solo juego!



Las animaciones también mejoraron en esta nueva entrega de la serie.













Este años todas las consolas tuvieron su propia versión de *FIFA*.

nuestra nota

FIFA se iba superando cada año, con mejoras en los modos de juego. Y nosotros no podíamos disfrutarlo más





Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



10 mgs 3 subsistence



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PS2**
- AÑO: **2006**
- Nº DE LA REVISTA: **181**
- NOTA: **97**

Casi por sorpresa, esta edición especial de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* llegó a España y nos hizo redescubrir la historia original.

El Gran MGS 3: Snake Eater recibió esta versión ampliada que incluía muchas novedades: las más importantes fueron una nueva vista "libre" y un exclusivo modo online de hasta 8 jugadores. Pero sus 3 DVDs escondían muchas otras sorpresas, como las versiones originales de los *Metal Gear* de MSX... ¡y hasta un tráiler del esperadísimo *Metal Gear Solid 4*! Nunca Snake nos había ofrecido tanto, por lo que no nos quedó otra que regresar a la jungla.



su paso por la revista

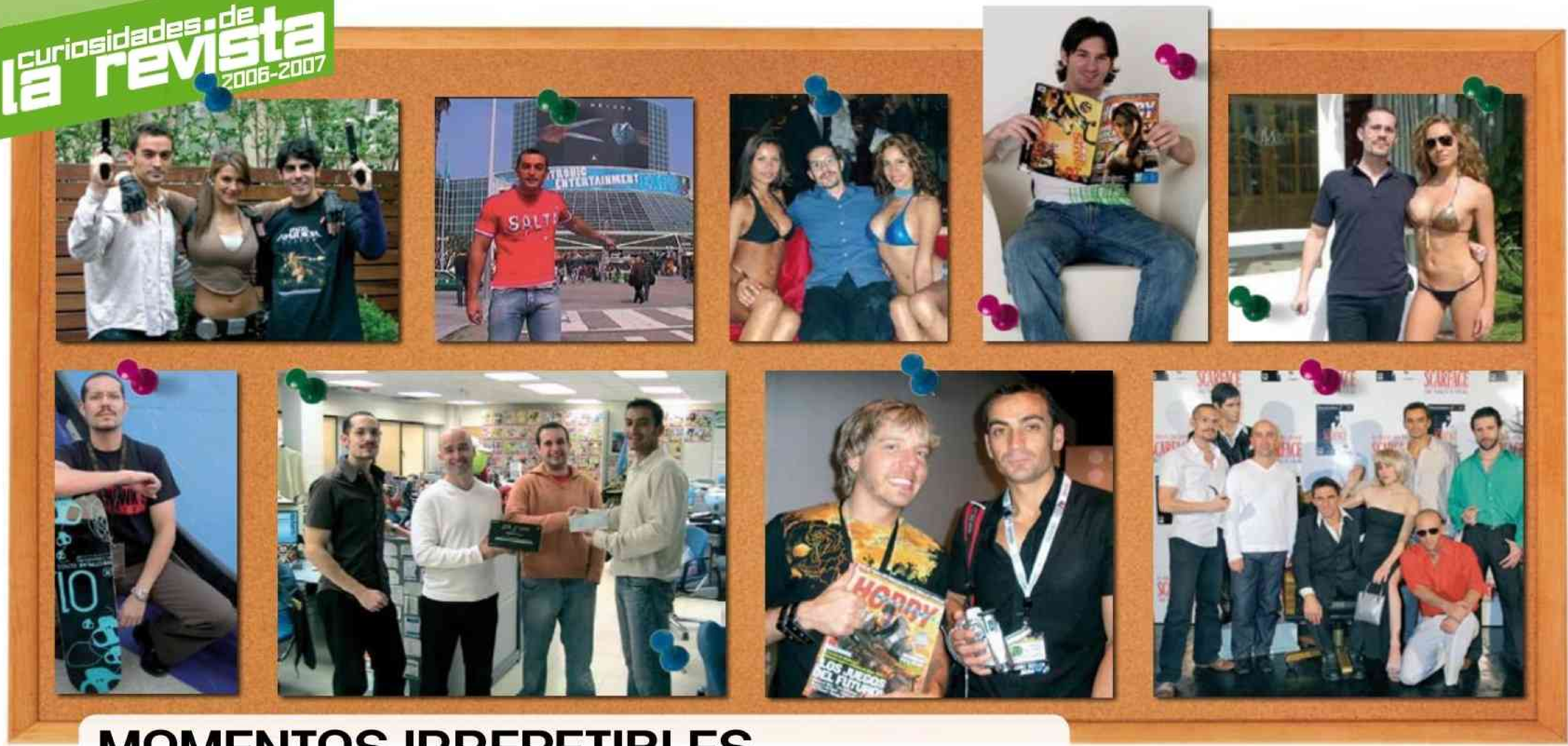
Esta expansión de la aventura original añadió muchos alicientes a un juego ya de por sí sensacional. ¡Y a nosotros nos estusiasmó el resultado!

nuestra nota

Sus extras eran tan molones... ¡que hasta recomendamos el juego para los poseedores del título original!

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	96
SONIDO	91
DURACIÓN	96
DIVERSIÓN	97
PUNTUACIÓN FINAL	97

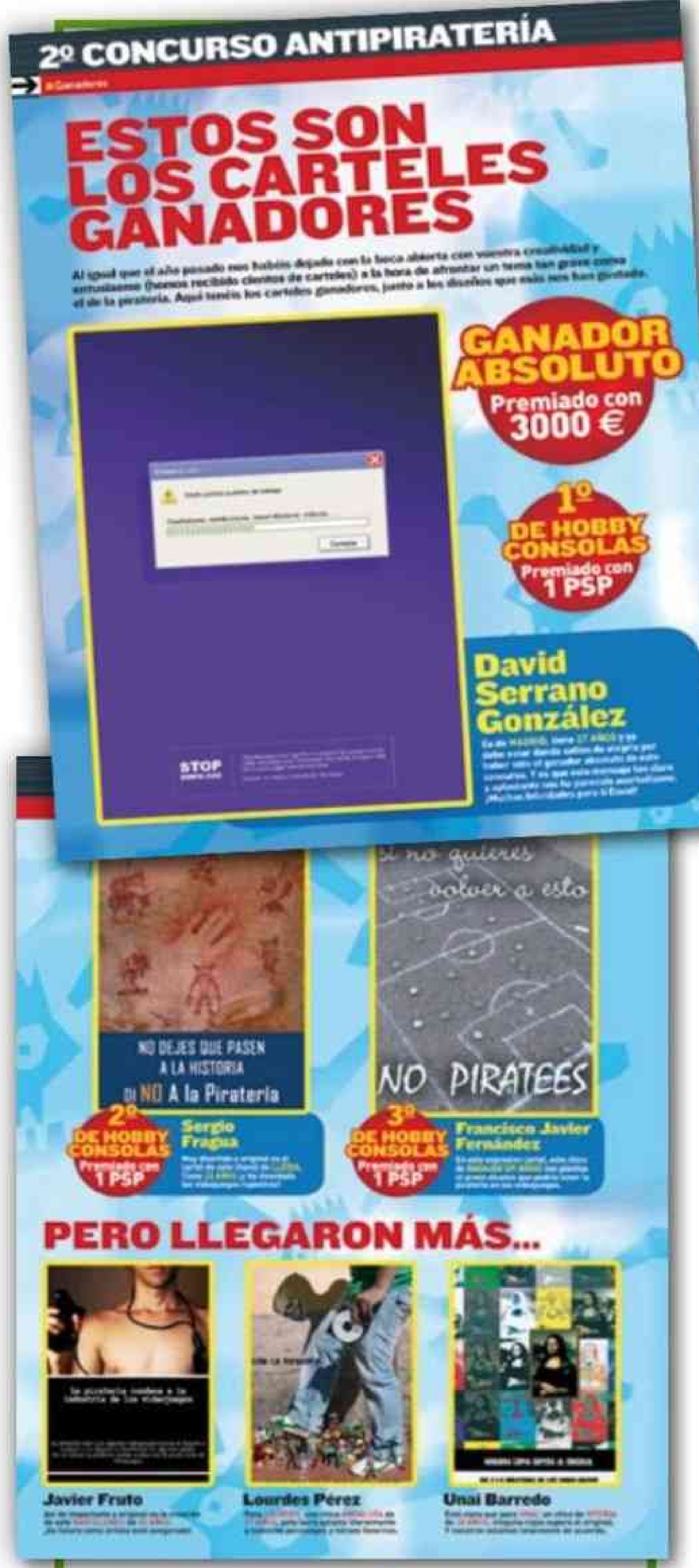


MOMENTOS IRREPETIBLES

En esta época nuestro "corcho" se llenó de imágenes de los miembros de la redacción posando en lugares paradisiacos, al lado a estrellas como Leo Messi o Cliff Bleszinski... y también junto a alguna que otra chavala. ¡Lo que fuera por nuestros lectores!

curiosidades de la revista

Viajes por medio mundo, encuentros con nuestros lectores, celebraciones de aniversario... y hasta alguna que otra sonada polémica. ¡Lo que dieron de sí estos dos años!



2º CONCURSO ANTIPIRATERÍA

ESTOS SON LOS CARTELES GANADORES

GANADOR ABSOLUTO
Premiado con 3000 €

1º DE HOBBY CONSOLAS
Premiado con 1 PSP

David Serrano González

NO DEJES QUE PASEN A LA HISTORIA DI NO A la Piratería

2º DE HOBBY CONSOLAS Premiado con 1 PSP
Sergio Fragua

si no quieres volver a esto
NO PIRATEES

3º DE HOBBY CONSOLAS Premiado con 1 PSP
Francisco Javier Fernández

PERO LLEGARON MÁS...

Javier Fruto

Lourdes Pérez

Unai Barredo

2º Concurso antipiratería

Tras el éxito de nuestra primera iniciativa, organizamos un nuevo concurso para luchar contra la piratería. El ganador, que se lució con un originalísimo cartel, consiguió un premio de... ¡3000 eurazos!



PÓSTERS INCREIBLES

Nuestros pósters no faltaron a su cita mensual, y la mayoría fueron alucinantes. ¡Aquí tenéis algunos ejemplos!



En 2006 cumplimos nuestro decimoquinto aniversario, y para celebrarlo os regalamos un genial número especial con la revista. ¿Lo recordáis junto a nosotros?

Una radiografía de la revista

Así denominamos a este completísimo suplemento, que sirvió para conmemorar los 15 años de Hobby Consolas en el kiosco.

SUPLEMENTO ESPECIAL 15º ANIVERSARIO
1991-2006
Un viaje a través de la historia de las consolas
HOBBY
15 años de videojuegos
Radiografía de la revista
Los juegos que nos han hecho soñar · 15 años de evolución · Momentos inolvidables · Hobby Consolas en cifras



HOBBY CONSOLAS EN CIFRAS
15 AÑOS DAN PARA MUCHO
14.772.000 Revistas · 30.791 Páginas · 554€ · 5017 Juegos · 48 Redactores · 61.178 Trucos · 7.260 Cartas · 15.520 Regalos · 590.000 Kilómetros · 180.000 Ejemplares

Cifras y más cifras

¿Sabíais que por nuestras 30.791 páginas habían pasado 5017 juegos y que habíamos publicado 61.178 trucos para ellos? Da vértigo solo de pensarlo, ¿no os parece?





Evolucionando

También dedicamos un espacio a repasar los 15 años de evolución de la revista y del panorama consolero... ¡ya por aquel entonces echábamos de menos a nuestra NES!

No al Bullying

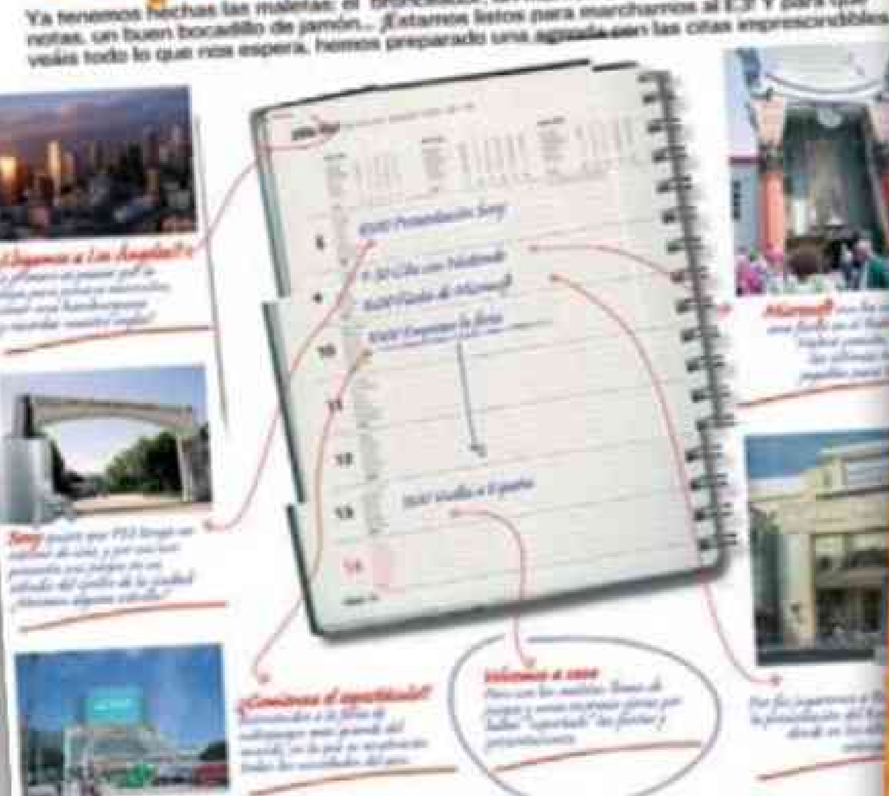
Una de las polémicas más sonadas de nuestra historia se produjo cuando nos negamos a analizar *Canis Canem Edit* para PS2, al considerar que el título de Rockstar hacía apología del acoso escolar. Fue una difícil decisión que generó todo tipo de opiniones, pero entonces nos pareció la correcta.



En nuestro repotaje de Canis Canem Edit os explicamos el por qué de nuestra decisión de no analizar el juego.



Las imágenes más impactantes del E3 llenaban nuestras páginas.





Volcados con el E3

Con cada año que pasaba, el E3 iba adquiriendo cada vez más y más relevancia, lo que nos obligaba a ampliar fuertemente su cobertura. Extensos reportajes, fotografías exclusivas y hasta una agenda personalizada llenaban decenas de páginas con toda la información sobre la feria de Los Ángeles.

curiosidades de la revista 2006-2007

especial 15 años hobbyconsolas





Esta terrorífica criatura le sirvió a un lector para ganar el concurso... ¡y 1600 euros!

Lectores creativos

En otro de nuestros concursos os propusimos que nos mandarais creaciones propias basadas en *Resident Evil*. Como siempre, vuestra enorme respuesta y creatividad nos dejó absolutamente asombrados. ¡Qué cracks!





NÚMEROS EXTRA

Desde especiales de guías y trucos a un increíble anuario en CD, que incluía 12 números de Hobby Consolas "a un solo click", en esta etapa publicamos un varios especiales que complementaban a la revista.



Las "nuevas tecnologías" nos permitieron crear este genial anuario de 2005 en CD Rom.





A la cabeza

Desde su nacimiento, Hobby Consolas ha sido la publicación líder en el sector de las revistas especializadas en videojuegos para consola, y aquí recopilamos algunos de nuestros logros.







Juegos para recordar

Los juegos siempre han sido los protagonistas indiscutibles de nuestra revista, y en el suplemento repasamos algunos de los títulos que más nos habían marcado en esos 15 años.







¿Te acuerdas?

Repasamos, año por año, los mejores momentos de la revista, desde su creación, en 1991, hasta 2006, año en el que celebramos nuestro decimoquinto aniversario.


SI MEZCLAMOS LO MEJOR DE CADA SISTEMA...

¡Creamos la consola definitiva!

PlayStation 3 ya ha salido a la venta. Ahora que las tres grandes consolas de nueva generación están disponibles nos planteamos: ¿y si cogiéramos todos los puntos fuertes de cada formato? ¿Qué obtendríamos? Chicos, aquí está la respuesta: WiiStation 360, la consola más potente y con más utilidades de todo el Sistema Solar. ¡Mirad todo lo que incluiría nuestra invención si fuera realidad!

PRESTACIONES

Un mundo de posibilidades

MANDO

CREANDO LA WiiSTATION 360

¿Qué pasaría si mezclásemos lo mejor de las 3 consolas más potentes del momento? ¡Pues que nos daría una máquina tan molona como esta!


EVENTO-PLAYSTATION 3

Nuestros lectores ya han probado una PS3

Primer contacto con la consola de los ganadores del "Sony Gamer's Day".

Con los lectores

Nunca hemos perdido la oportunidad de compartir momentos con nuestros lectores, y en esta etapa uno de los mejores encuentros que recordamos fue cuando os invitamos a probar PS3 antes que nadie en España. ¡Estábamos todos emocionados con aquel genial acontecimiento!

2006

ENERO FEBRERO MARZO ABRIL MAYO JUNIO JULIO AGOSTO SEPTIEMBRE OCTUBRE NOVIEMBRE DICIEMBRE

CALENDARIO CONSOLERO

Otro de nuestros clásicos regresó a finales de 2005, cuando os regalamos un calendario para el nuevo año en el que no faltaban los juegos más esperados.


NOTICIAS

DESCARGAS ONLINE - XBOX 360, WII, PS3, PSP

Los juegos que llegan de Internet

Una interesantísima novedad de las consolas de nueva generación son las descargas de juegos (por lo general más sencillos que los que adquirimos en las tiendas), directamente desde Internet a nuestra máquina. Cada consola tiene su propio catálogo y su sistema de compra, y por eso aquí os resumimos cómo acceder a estos curiosos productos.

XBOX 360: XBOX LIVE ARCADE

1. ¿Cómo se usa?

2. Precios

CATÁLOGO

Wii: CONSOLA VIRTUAL

1. ¿Cómo se usa?

2. Precios

PS3 Y PSP

1. ¿Cómo se usa?

2. Precios

CATÁLOGO

¿Pagar por juegos sin que nos den el disco? ¡Por entonces nos costaba asimilarlo!

Aprende con Hobby

La llegada de las nuevas consolas trajo consigo una gran novedad: los juegos descargables. Y ahí estábamos nosotros para explicaros cómo funcionaba esa prometedora posibilidad.

NOTICIAS

PREMIOS ESPECIALES-TODAS LAS CONSOLAS

La fiesta de los Hobby Premios 2007

La ceremonia de entrega de los premios a los mejores del año, celebrada en la sala Pachá, reunió a toda la industria, y estuvo repleta de emoción y diversión.

CAMPEONES ABSOLUTOS

Consola del año: PS2 Y XBOX 360

Juego del año: GEARS OF WAR

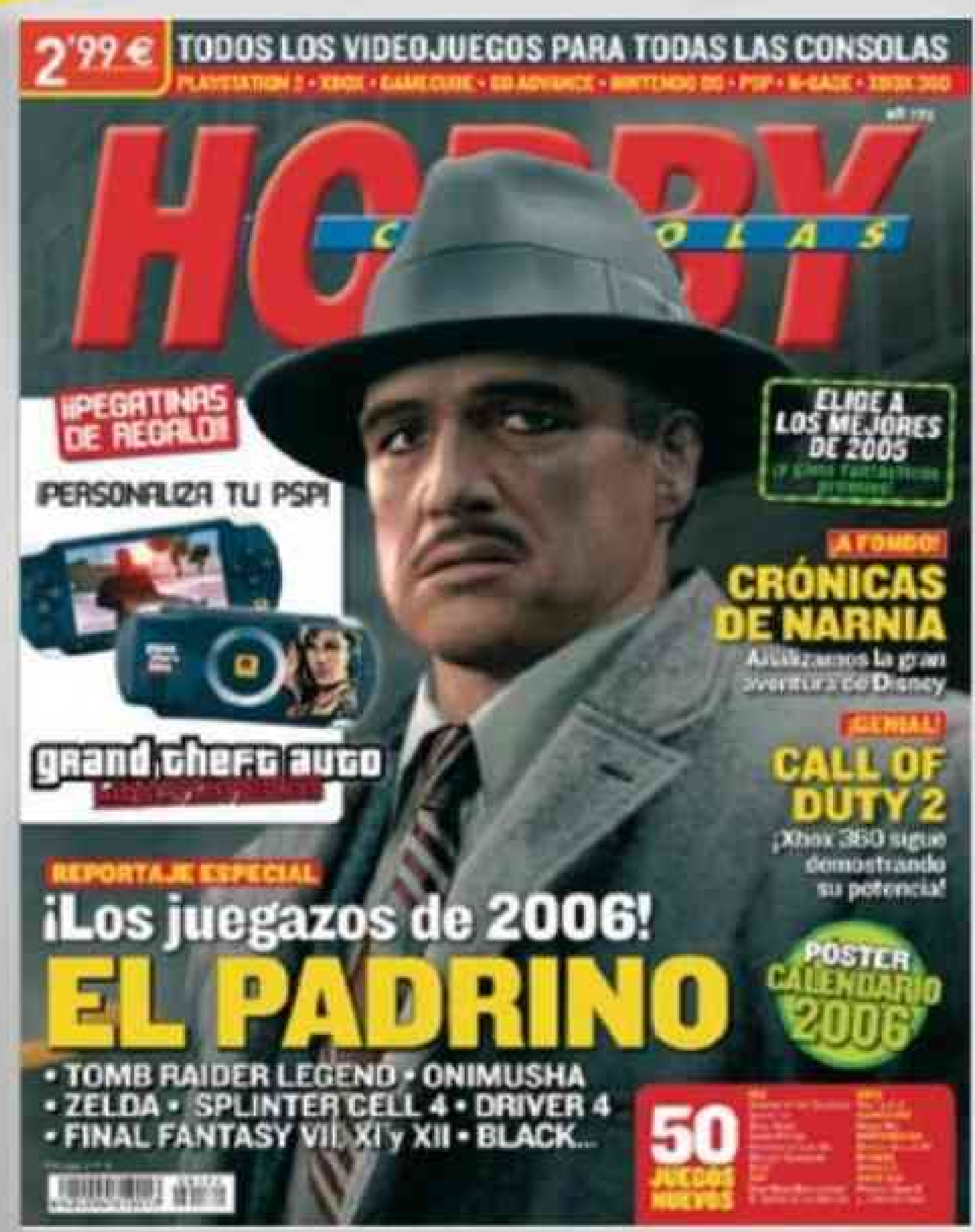
Y ASÍ LO PASAMOS EN LA FIESTA

PREMIANDO A LOS MEJORES

Y hablando de clásicos... ¡no podía faltar nuestra gala anual de los Hobby Premios! Por entonces era ya uno de los grandes eventos del sector.

marchando una de tapas

Esta etapa fue muy intensa: nuevas consolas, la presentación de personajes inéditos y, muchas, muchas sorpresas más. ¡Así se reflejó en nuestras portadas!



NÚMERO 172. El primer número del año 2006 trajo al juego de *El Padrino* en portada y, además, incluyó unas pegatinas de lo más molonas para personalizar nuestras PSP.



NÚMERO 173. PlayStation 3 estaba muy cerca, y *Metal Gear Solid 4* fue el encargado de protagonizar una portada en la que os anunciábamos los primeros bombazos de la consola.



NÚMERO 174. Lara Croft, una habitual de nuestras tapas, volvía a la primera plana de la actualidad para anunciar su nuevo juego: *Tomb Raider Legend*. Ah, ¡y también nos regaló un póster gigante!



especial del e3 con todas las nuevas consolas

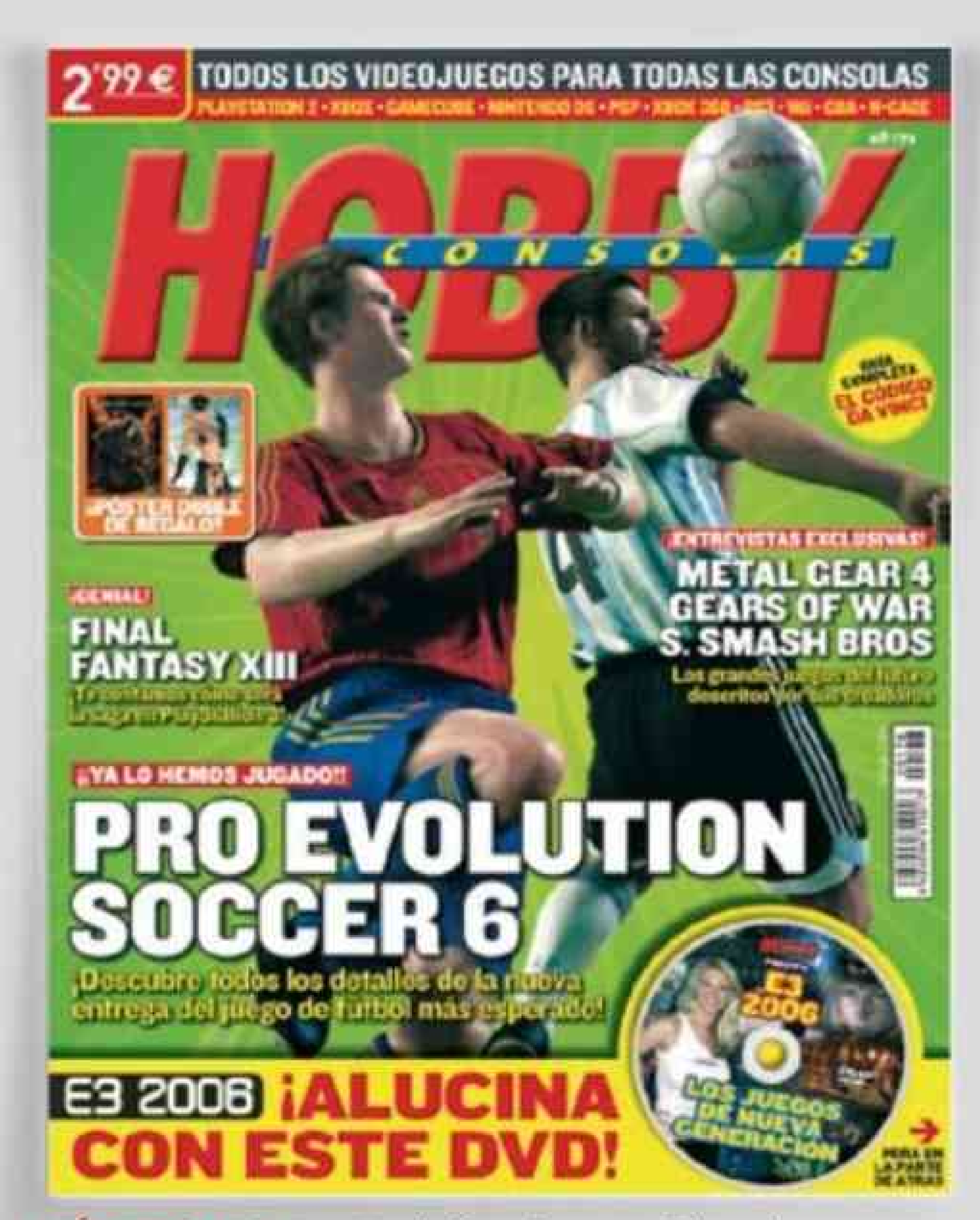
EL NÚMERO 177 fue uno de los que más nos costó sacar adelante en este periodo de la revista. Recién aterrizados del E3 y con el cierre de edición casi encima, preparamos un suplemento especial de 48 páginas en el que os contamos todo lo que dio de sí la feria, que no fue poco; nuestras primeras partidas a consolas de nueva generación, información de los 100 mejores juegos del evento y una seleccción de las mejores imágenes del show. ¡Más completo imposible!



NÚMERO 175. Tras una larga espera, *Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito* para PS2 se estrenaba en España, y dos de sus héroes fueron los encargados de anunciaros nuestro análisis en exclusiva.



NÚMERO 176. El presente de Xbox 360 ya era muy atractivo, pero su futuro era realmente prometedor, y en este número nos marcamos un brutal reportaje con los juegazos que llegarían a corto plazo.



NÚMERO 178. *Pro Evolution Soccer 6* fue el protagonista de la portada de este número, que ocultaba un regalo impagable en su interior: nada menos que un DVD con lo mejor del E3 2006.



NÚMERO 179. Kratos, el Dios de la Guerra, se mostró así de desafiante en esta portada. ¿El motivo? controlar que nuestro reportaje de los 10 grandes juegos que llegarían a PS2 estaba a la altura.



NÚMERO 181. La versión digital de Ronaldinho, que en aquella época militaba en las filas del FC Barcelona, también corrió al kiosco para leer nuestro especial de juegos de fútbol.



NÚMERO 182. ¡Link había vuelto! Y si su regreso ya era emocionante por sí solo, encima lo hacía en Wii, la nueva consola de Nintendo a la que todavía estábamos deseando sacarle todo el partido.



NÚMERO 183. 8 números después, *Gears of War* regresaba al escaparate de Hobby Consolas para demostrar su poderío y, de paso, avisaros de que ya habíamos realizado el análisis del juego.



NÚMERO 184. ¡Menudo 2007 se avecinaba! Nada menos que 100 juegazos, entre los que se encontraba *Assassin´s Creed*, se adelantaron en el tiempo para formar parte de nuestro súper reportaje



NÚMERO 185. La larga espera había merecido la pena; el estreno de *Final Fantasy XII* en España vino acompañado de nuestro extenso análisis y de la enorme calidad que todos esperábamos.

JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
GAMECUBE • NINTENDO DS • PSP • XBOX 360 • PS3 • Wii • GBA • N•GAGE
Nº 180
HOBBY CONSOLAS
¡EXCLUSIVA!
grand theft auto Vice City Stories
¡Todo sobre el nuevo capítulo de la aventura más salvaje!
PRIMICIA
FIFA 07
El mejor fútbol, analizado a fondo
¡¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!!
¡BRUTAL!
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
Alucina con el último torneo del polémico juego de lucha
SUPLEMENTO ESPECIAL 15º ANIVERSARIO
1991-2006
Un viaje a través de la historia de las consolas
HOBBY 15
SUPLEMENTO ESPECIAL ANIVERSARIO
¡REPASO A 15 AÑOS DE DIVERSIÓN!
MIRA EN LA PARTE DE ATRÁS →

15 años de diversión con hobby consolas

EL NÚMERO 180 fue muy especial para nosotros, ya que coincidió con el 15 aniversario del nacimiento de Hobby Consolas. Para celebrarlo os regalamos un fantástico suplemento, que podéis ver destripado en la sección de curiosidades, y nuestro deseo fue llegar –como mínimo– a cumplir otros 15. ¡De momento vamos por buen camino!

HOBBY CONSOLAS EN CIFRAS
15 AÑOS DAN PARA MUCHO
5017 Juegos
48 Redactores
61.178 Trucos
7.260 Cartas
15.520 Regalos
14.772.000 Revistas
30.791 Páginas
554€
590.000 Kilómetros
180.000 Ejemplares

comienza la era playstation 3 en españa

EL NÚMERO 186 supuso una alegría por partida doble: por un lado celebramos el regreso del mítico *Turok* y, por el otro, la inminente llegada de PlayStation 3 a España, de la que os dimos todos sus detalles definitivos, como el precio de venta oficial, sus posibilidades multimedia y la valoración inicial de todo su catálogo de lanzamiento.





NÚMERO 187. Dante no es de los que amilanan, y por eso al protagonista de *Devil May Cry* no le tembló la mano a la hora de saltar a la nueva generación... ¡ni a la de posar para Hobby Consolas!



NÚMERO 188. El Hombre Araña estrenaba juego juego, lo que le sirvió para hacerse fuerte en la portada de este número, que en su interior escondía las primeras imágenes de... ¡*GTA IV*!



NÚMERO 189. Solo 5 números tardó *Final Fantasy* en ganarse otra portada. En esta ocasión, el motivo de este "premio" fue nuestro reportaje exclusivo sobre la decimotercera entrega de la saga.



NÚMERO 190. Un "tal" Nathan Drake, al que apenas conocíamos aún, se coló en la tapa de este número. La verdad es que el chaval apuntaba maneras y decidimos darle una oportunidad...



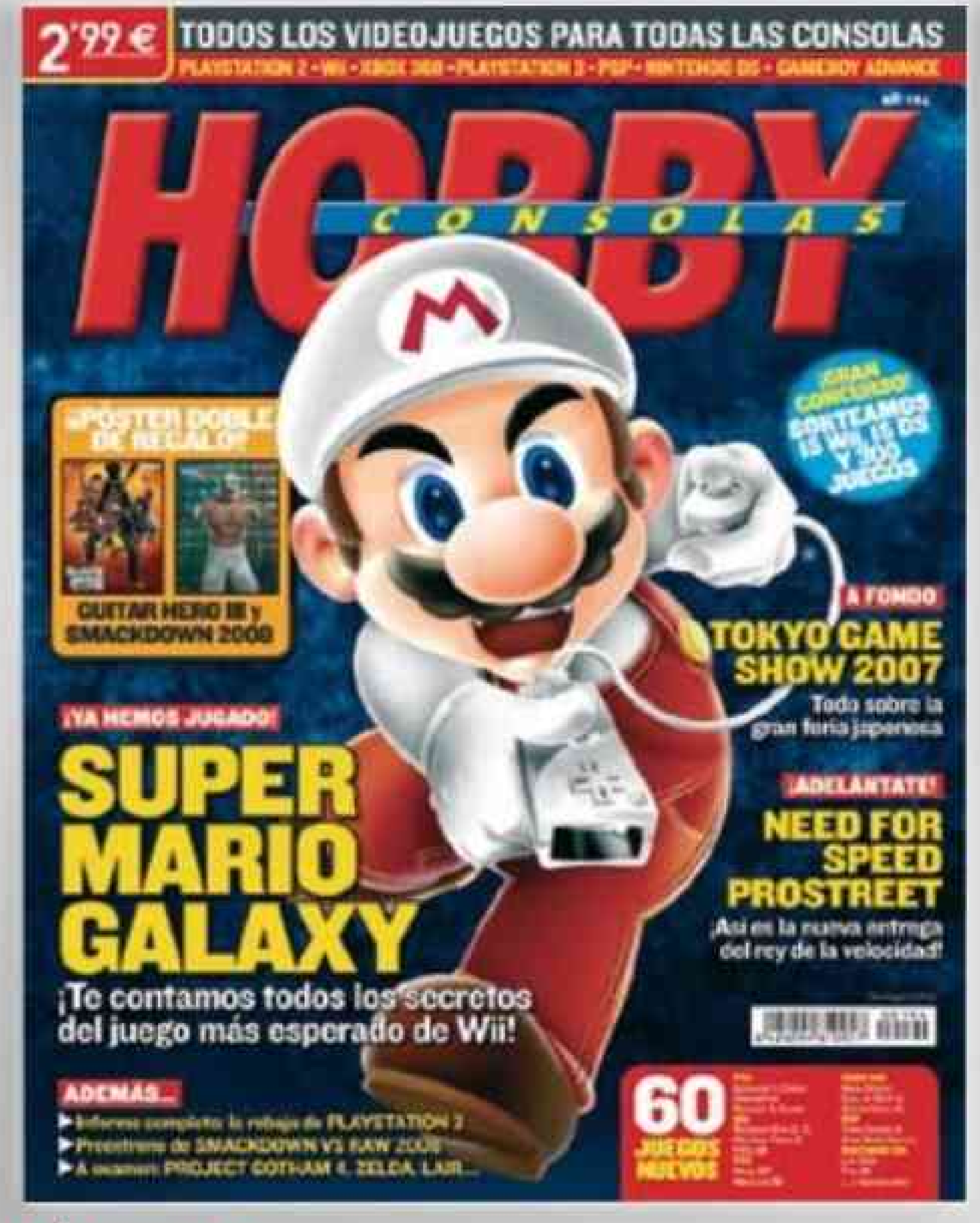
NÚMERO 191. El E3 volvió un año más y, con él, nuestro clásico repaso a lo mejor de la feria, o lo que es lo mismo, a una cantidad ingente de juegazos que llegarían en el futuro a todas las consolas.



NÚMERO 192. Un Snake más abuelete que nunca era el nuevo héroe de *Metal Gear Solid*, y también de la portada de un número de lo más completito en cuanto a variedad y cantidad de contenido.



NÚMERO 193. Sergio Ramos, Cristiano Ronaldo y Ronaldinho fueron los árbitros del encuentro más esperado del año: la nueva entrega de *FIFA* contra la de *Pro Evolution Soccer*. ¡Partidazo!

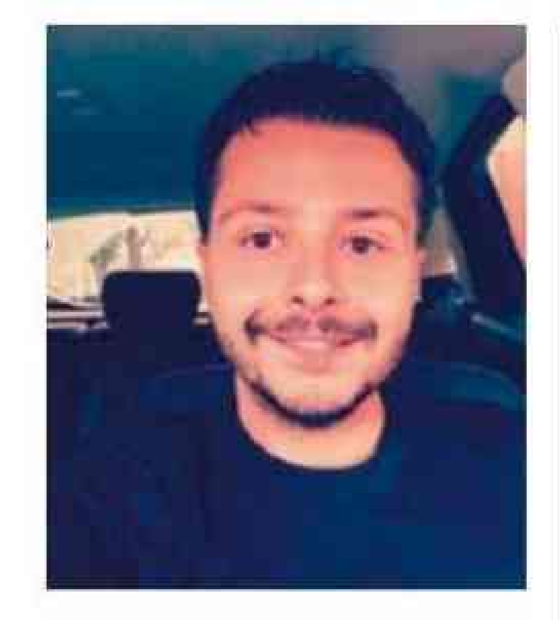


NÚMERO 194. ¿Ya pensabais que Mario se iba a quedar sin su portada en esta etapa? ¡Ni de broma! El fontanero volvió con más fuerza que nunca gracias al estreno de *Super Mario Galaxy*.



NÚMERO 195. Velocidad y tuning fueron piloto y copiloto en la nueva entrega de la clásica saga *Need Ford Speed*, que paró a repostar en la portada del último ejemplar de Hobby Consolas de 2007.





bio

DAVID ALONSO comenzó a colaborar en Hobby Consolas en el año 2000, con poco más de 18 años.

HA COLABORADO en otras revistas de Axel Springer, y actualmente también escribe en Playmania y en la web Hobbyconsolas.com

ES EL ENCARGADO de hacer los suplementos del 25 aniversario de Hobby Consolas. ¡Y eso es una de las mejores cosas que le han pasado nunca!

un sueño hecho realidad

por **DAVID ALONSO**

Cuando era niño, muchos de mis amigos soñaban con ser astronautas, futbolistas, exploradores... pero yo lo tenía claro: quería escribir en Hobby Consolas. Y es difícil, ¡pero a veces nuestros deseos se convierten en realidad!

Nunca olvidaré aquella tarde de verano del año 2000. Recuerdo, como si fuese ayer, el momento en el que, mientras paseaba con mis padres por la madrileña Plaza de Manuel Becerra, mi flamante Alcatel One Touch Easy emitió su politono de Boys Don't Cry, de The Cure. Al otro lado de la línea, una voz que afirmaba ser Manuel del Campo me pedía amablemente que me pasara un día por la redacción de Hobby Consolas "para conocerme". A decir verdad, el shock fue tan grande que no sé muy bien lo que contesté o, siquiera, si fui capaz de articular palabra alguna (bueno, algo diría si estoy escribiendo estas líneas), pero de lo que sí que estoy seguro es de que fue uno de los momentos más impactantes de mis 18 años de vida. ¿El mítico Manuel del Campo llamándome por teléfono tras haber rellenado, sin mucha convicción, un formulario web de búsqueda de colaboradores para Hobby Consolas? Por primera vez en mi vida era consciente de que existía una posibilidad de escribir en la revista con la que traía por la calle de la amargura al kiosquero del barrio desde los 10 años, que ya al verme de lejos me señalaba con un gesto "si había salido o no la Hobby".



De lo que más orgulloso me siento es de haber podido conocer en persona a los mejores profesionales de la prensa de videojuegos en España. ¡Y a Mario y a Luigi, claro!

Sé que es posible que penséis que exagero, pero os aseguro que para alguien que con apenas 2 años ya flipaba con el ZX Spectrum de su tío, que creció rodeado de consolas y juegos, que gastaba sus pagas semanales en revistas como Microhobby o Hobby Consolas, y que admiraba a redactores como José Luis Sanz, Bruno Sol o Sonia Herranz, recibir la llamada del "gran" Manuel del Campo era una sensación inenarrable. Sea como fuere, el caso es que tras unas cuantas duras pruebas en la redacción (en la que coincidí por primera vez con otro nervioso aspirante que quizá os suene: Daniel Quesada), mi sueño se cumplió y, en agosto de 2000, pasé a formar parte del equipo de colaboradores de Hobby Consolas y, a la vez, a ser la envidia de gran parte de mis "consolegas" del barrio.

Formar parte de la que me parecía la mejor revista del mundo era algo con lo que fantaseaba desde que tenía apenas 10 años.

Los inicios no fueron nada fáciles, ya que, a pesar de que mis primeras colaboraciones consistían en analizar juegos "menores" a media página, el nivel de exigencia en la revista siempre ha sido máximo. Por suerte, y lejos de amilanarme, comprendí que si quería escribir en la mejor revista de videojuegos de España tenía que dar lo máximo de mí mismo y, gracias grandes dosis de esfuerzo y -sobre todo- a la ayuda de increíbles profesionales y mejores personas como Javier Abad, David Martínez, Daniel Quesada, Manuel del Campo, Sonia Herranz, José Luis Sanz, Daniel Acal, Abel Vaquero, la entrañable Chusa (la secretaria de redacción que siempre te alegraba el día nada más pisar la redacción) y muchos, muchos más, fui creciendo poco a poco, como "escritor" y como persona.

Y es que muchas cosas han pasado en mi vida desde los 18 años a mis actuales 34; amigos han ido y venido, seres queridos me han dejado, las alegrías se han intercalado entre las decepciones... pero todo ello siempre lo he vivido acompañado de una fiel compañera: Hobby Consolas. No existe apenas recuerdo personal, bueno o malo, que no esté ligado en mi cabeza a esta casa: no enterarme del 11-S por estar haciendo la preview de *Silent Hill 2* al borde de del cierre, colar imágenes de mi primer coche en el análisis de *Gran Turismo 4*, "reventar" 3 PS2 seguidas por sobrecalentamiento haciendo la guía de *Metal Gear Solid 2*, evadirme haciendo noticias para Hobbyconsolas.com (por entonces Hobbynews) en una de las peores etapas personales debido a un grave problema de salud... son tantas y tantas las vivencias en las que, de muy distinta manera, "mi" Hobby ha estado "ahí", que ya no soy capaz de concebir una vida sin ella. ¡Y esa sensación me acompañará siempre!

HOBBY CONSOLAS 25 AÑOS 1991-2016

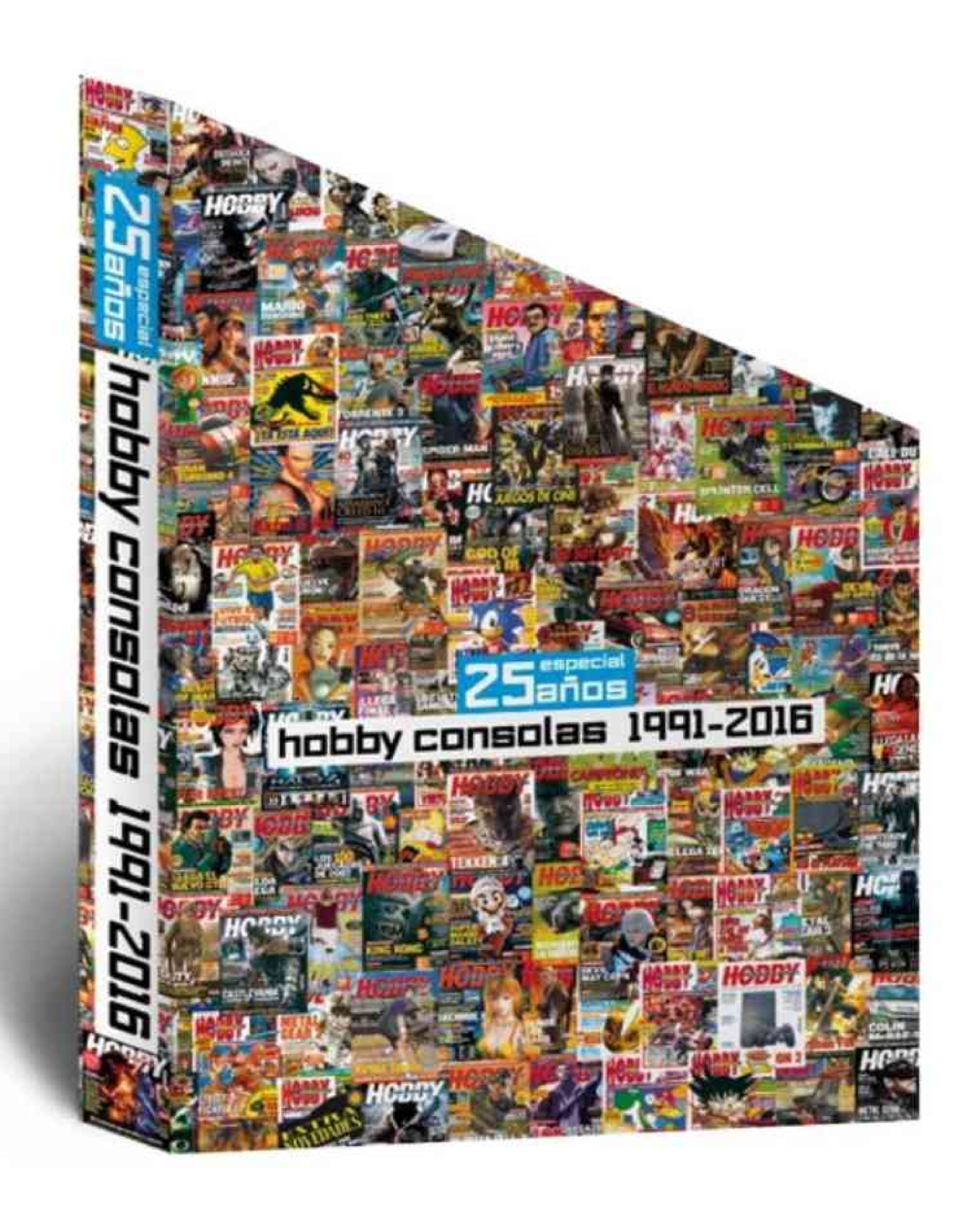
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**

EXCLUSIVA GAME



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES


HOBBY CONSOLAS
GEARS OF WAR 4
XBOX ONE
18
© Microsoft 2016